

■ 全國唯一PC休閒軟體專業雜誌 ■

第6期

軟體世界發燒友聯誼會寫眞集

走出自己的天空——

1989年美國夏季消費電子展新趨勢

大手筆 16頁彩色

最新完全解剖

街頭鬪士・蠻俠神鷹・預言奇兵・聖女貞德・魔法門II

電動剋星・魔奇音效卡專欄

本月特輯

海闊天空的模擬世界



請洽亞洲電腦世界全省服務網

台北區/來欣☎(02)396-5781/台北市八德路一段51號(光華商場2F36號)
燦偉☎(02)392-7367/台北市八德路一段51號(光華商場2F91號)
羅林☎(02)394-4812/台北市羅斯福路二段10號
詮民☎(02)596-2935/台北市民權東路181號2F
捷宇☎(02)311-0902/台北市中華商場忠棟2F99號
東晉☎(02)717-7245/台北市民生東路826巷1弄15號
元亨☎(02)305-6034/台北市中華路2段387號1F
行家☎(02)321-7654/台北市臨沂街3巷15號
三康☎(02)957-9281/台北縣板橋市民族路129巷27號
後龍☎(037)728-720/苗栗縣後龍鎮中站街128-14號
季安☎(03)425-8000/中壢市中美路109號
台灣☎(035)225-181/新竹市西大路542號
駿詮☎(036)622-068/苗栗縣竹南鎮東平路125號
台中區/亞歌☎(04)252-9526/台中西屯區福星路345號
中信☎(04)220-8628/台中市明道街93號
鴻亮☎(04)225-8961/台中市中山路49巷16號
鴻亮☎(04)223-8540/台中市中山路49巷5號
巨成☎(04)222-8725/台中市三民路三段196號
巨成☎(049)336-959/南投縣草屯鎮太平路2段51號
亞當☎(04)226-2067/台中市三民路三段52巷6號4F
亞震☎(04)232-7800/台中市經緯路二段178號
致成☎(045)571-288/台中縣后里鄉三豐路124號
行家☎(046)869-751/台中縣大甲鎮光明路5之2號
佳信☎(047)251-555/彰化市和平路129號
正一☎(055)338-567/雲林縣斗六市中華路103號
台東區/東方☎(089)322-987/台東市新生路408巷13號
嘉義區/盟統☎(05)222-2737/嘉義市西榮街184號
台大☎(05)224-1686/嘉義市民國路65號
良威☎(05)370-2350/嘉義縣朴子鎮文化南路27號
台南區/星陽☎(06)234-4382/台南市青年路368號
奧登☎(06)226-8862/台南市北門路一段66號
先帥☎(06)253-0773/台南縣永康鄉中正南路755號
捷訊☎(06)635-7591/台南縣新營市新進路17號
高雄區/統全☎(07)271-4536/高市五福二路130號
信光☎(07)321-7147/高市博愛一路139號
信光☎(07)741-3468/鳳山市中山西路19號之1
信光☎(07)582-1763/高市左營大路2-28號
信光☎(07)282-9316/高市建國二路93號
上正☎(07)331-9357/高市中山二路313號
尚勝☎(07)561-3516/高市鹽埕區五福四路201號
林記☎(07)251-1863/高市中華三路121號
林記☎(07)385-1766/高市建工路512號
高騰☎(07)722-6064/高市苓雅區三多二路51號
宏大☎(07)622-4816/高縣岡山鎮岡山路368號
大雅☎(07)746-9427/高市苓雅區正義路233號
翔鶴☎(07)711-5968/高市苓雅區輔仁路187號
屏東區/國司☎(08)789-1347/屏東縣潮州鎮育英路78號
亞洲學苑☎(08)722-8531/屏東市民生路7-6號
大雅☎(08)777-6610/屏東縣萬丹鄉萬生村7-5號

F-15鷹式戰鬥機强行登陸台灣

F-15 STRIKE EAGLE II

- 第一個完全支援VGA顯示系統的模擬遊戲。
- 具有層次分明的天空、地表及地平線。
- 支援魔奇音效卡，具有彈射的咻咻咻聲引擎的穩定震動聲、發動武器和機砲的呯呯聲及擊中目標的轟然巨響。
- 具有人工語音效果。
- 增添「特寫鏡頭」新功能，隨時觀察任何的特殊狀況。

SUPER 3-D GRAPHICS

軟體世界・新鋭發行







軟體世界
The Softworld











軟體世界第6期

- 發行人/蔡美鬟
- 企　劃/史提芬
- 總編輯/謝明奇
- 執行編輯/陳揚隆
- 文字編輯/王美玲・謝明奇・林淑敏・李初陽・黃啓禎
- 美術編輯/林殷熙・林俊宏・陳金泰・文桂梅・賴姿瑾・劉信良
- 特約作家/葉明璋・陳兆宏・方善悅・魏宇明・溫松淋・吳謙益・吳謙諒

發行所/軟體世界雜誌社　高雄市郵政28之34號
登記字號：局版台業字第3082號　出版公司：合聲文化事業有限公司

遊戲評論

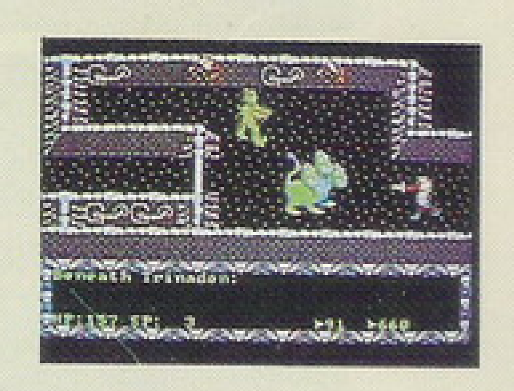
百戰天龍

老GAME再出擊

攻略

PC專欄





TARGHAN

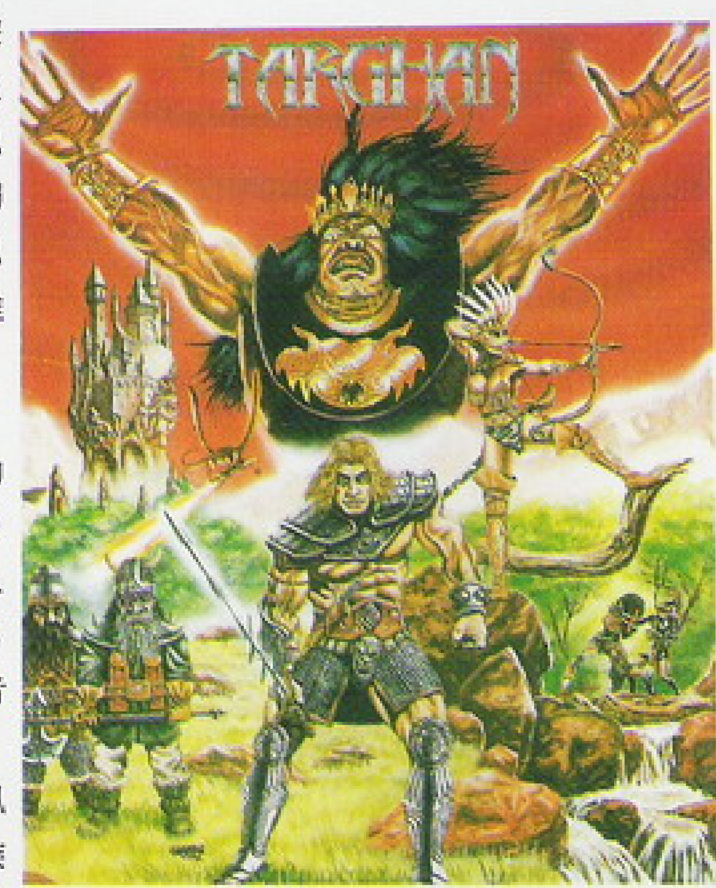
毀天滅地

毀天滅地是一個出自法國公司的動作冒險遊戲，它是目前PC電腦遊戲上唯一具有雙層捲動效果的動作遊戲。其動作流暢、畫面精美，實在沒有其它軟體可與之匹敵。目前筆者已爲它深深着迷，相信各位玩家一接觸它，定會爲它廢寢忘食，不知流年已暗中偷換……好了，現在就爲各位推薦這精彩絕倫的"毀天滅地"。

故事前提

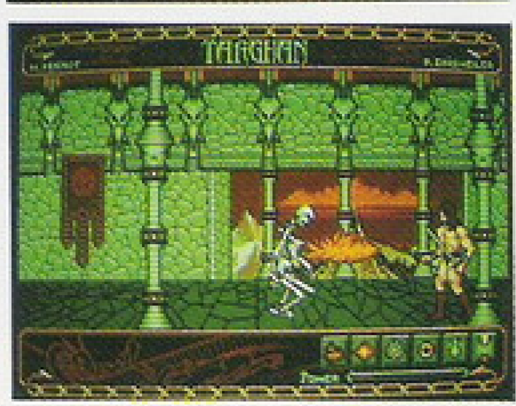
古早古早以前，有個叫伊甸甲的小村落，族長一塔能一擁有高超的法力與智慧，其妻子則健美慧黠。兩人生了一名男孩，在法師的建議下被名爲達根（Thargan），含有"歸來者"的意思。

小男孩長大後，成爲一名意氣風發的少年，父親去逝後，他繼承了族長的地位，同時也慢慢地展露了他遺傳自父母親的優點。他如行雲流水般的劍法，亦使他成爲消滅邪惡的大巫師——馬林（Malin）——的最佳人選。











從小達根就常聽老法師阿德納·安詠唱有關部落傳說的歌謠，人人對大巫師馬林有着高度的恐懼感。有天晚上，死去多年的老法師又再度出現，他詠唱道：「現在，你必須追隨前人的脚步，前往馬林的城堡，與邪惡勢力戰鬥，帶着你的長劍開始你的旅途吧……。」

達根於是告別家鄉，踏上他那未知的旅程……。

冒險開始

當你進入遊戲之後，眞正的冒險隨卽展開，途中你會碰到各式各樣的人物，千萬別裝成一副IQ零蛋的樣子，將可以幫助你過關的人物一刀劈死，這可不比一般動作類遊戲，只要看到"異類"就可隨意砍殺，到時要是錯殺了可幫助你過關的人物，可別怪我沒有事先警告你。

冒險途中你可撿到許多有用的物品，例如流星鏢啦、葯瓶啦等等，但是並不見得每一種葯水喝下後對你都有益，有的可能會因此毒死你，有的則會將變成一隻青蛙，有的還能讓你縮小呢？（眞帥，好像愛麗絲夢遊仙境般）你說是不是很有趣？！

總而言之，本遊戲可稱得上是動作類的精品，它共有140個畫面、40種不同的怪物，在EGA 和VGA 的畫面上更是令人讚嘆不絕，錯過它，你可會後悔一輩子！

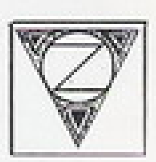




類別：動作
適用：IBM XT／AT
顯示：MGA、CGA、EGA、VGA
記憶：640K
操作：搖桿／鍵盤



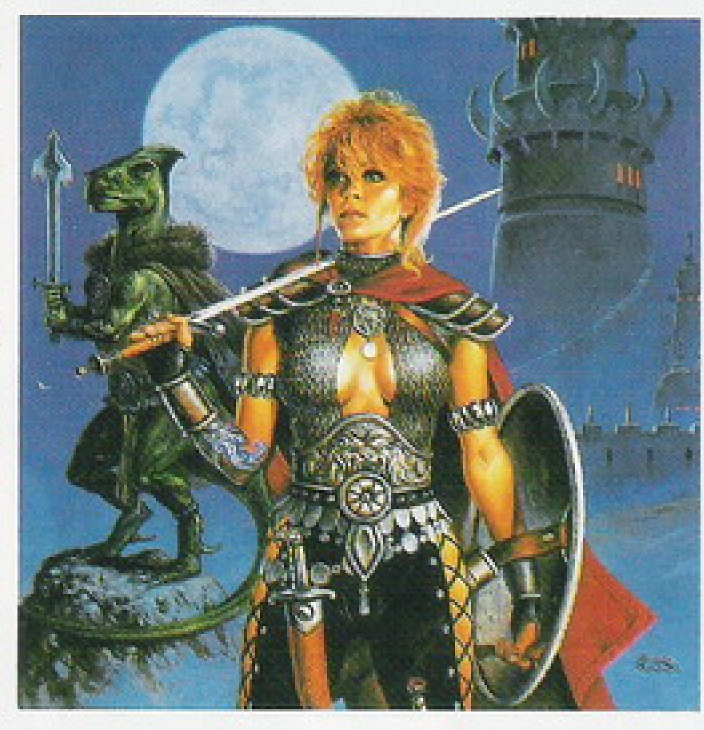






OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT

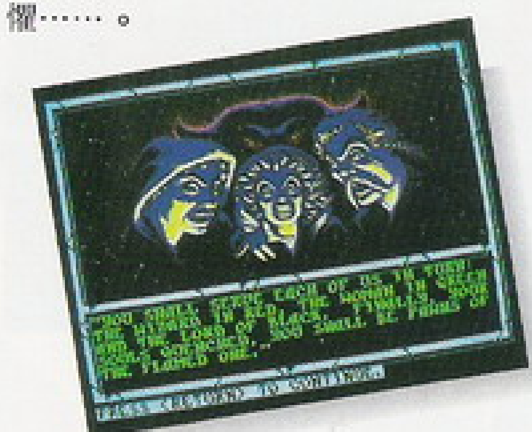
CURSE OF THE AZURE BONDS



青色枷的詛咒

SSI 公司自從將「龍與地下城」系列的RPG故事改成電腦遊戲後，許多的佳作就陸陸續續在電腦螢幕上出現。如今，繼「龍與地下城」將暢銷的冒險小說「青色枷」改成棋盤遊戲之後，SSI 也將它改編成「被遺忘的國度」的第二個RPG ──「青色枷的詛咒」。

在故事上，「青色枷的詛咒」將原作略作修改，使其承繼「光芒之池」的情節，並讓你的隊伍與原來的女主角艾莉亞一起對抗邪惡勢力。故事是這樣的：話說英勇的冒險者們在擊敗了泰蘭特拉克斯，拯救了名城菲蘭之後，就前往月之海西南方的提弗頓城進行找尋克米爾公主娜卡西亞的任務，以圖結交克米爾王艾魯恩四世這位權勢極盛的君主。可是人算不如天算，隊伍在前往提弗頓的途中遭到暗算，醒來之後，發現自己已身在提弗頓的「風王」（Windlord）旅店中，身上的強力裝備全沒了，這還不打緊，拉起衣袖一看，令人心裏浮起一陣恐懼……。



假如你玩過了「光芒之池」，可能會覺得它的故事有點不太連貫，結構稍嫌鬆散；而「青色枷的詛咒」則不然，它本身可說就是一部活生生的冒險小說，一個鮮活生動的新世界─月之海西岸、南岸與精靈王國的領域，正等著命運多舛的冒險隊伍來探索。在遊戲本身的結構上，「青色枷的詛咒」也做了相當多的改進，它可以自「光芒之池」、「幽城寶藏」傳送人物，人物本身的能力完全不改變，只是為了順應故事情節，人物的裝備會統統消失，而即使你重創人物，一開始就會有第5級的程度。以及300白金幣，上手極為容易，且增添了遊俠和流浪者兩種職業，更富於變化；在旅行上，「青色枷的詛咒」將「光芒之池」中那種令人眼花撩亂的大片地圖改成了各城鎮為主，以道路為行進路線的選擇式地圖，你只需選擇欲前往的地點，即可來往於各城鎮之間，簡單明瞭。



在圖形上，「青色枷的詛咒」比前輩「光芒之池」更為突出精緻。不論是恐怖的黑龍、眼魔，抑或勇敢的女戰士艾莉亞、邪惡的巫師德拉康卓斯，都一一在銀幕上重現；假如你擁有EGA 螢幕，必定會同意筆者的話。在戰鬥上，「青色枷的詛咒」增添了新的第4、5 5級法術，改進了「光芒之池」中一場仗打得死去活來的缺點；在「青色枷的詛咒」中，一場普通的仗，敵人幾乎都不會超過二十個，「洗個澡，吃完飯，仗居然還沒打完」的笑話將不復再現。

「青色枷的詛咒」磁片不需再經過及壓縮的處理，四片磁片即可進行遊戲，在內容上要比「光芒之池」小多了，自然也要來得容易。一些害怕大部頭遊戲的玩家可以放心的選擇「青色枷的詛咒」，而RPG 迷和AD&D 的愛好者更是不可放過這個SSI 的最新佳作。



還記得嗎？你的隊伍曾經轉戰各地，攻無不克，戰無不勝，連泰蘭特拉克斯都向你低頭，你甘心屈居於青色枷的控制之下，淪為邪惡之徒的走狗嗎？假如不，就擦亮你的刀鋒，出發吧！別忘了，你的命運，只能由你自己來決定！

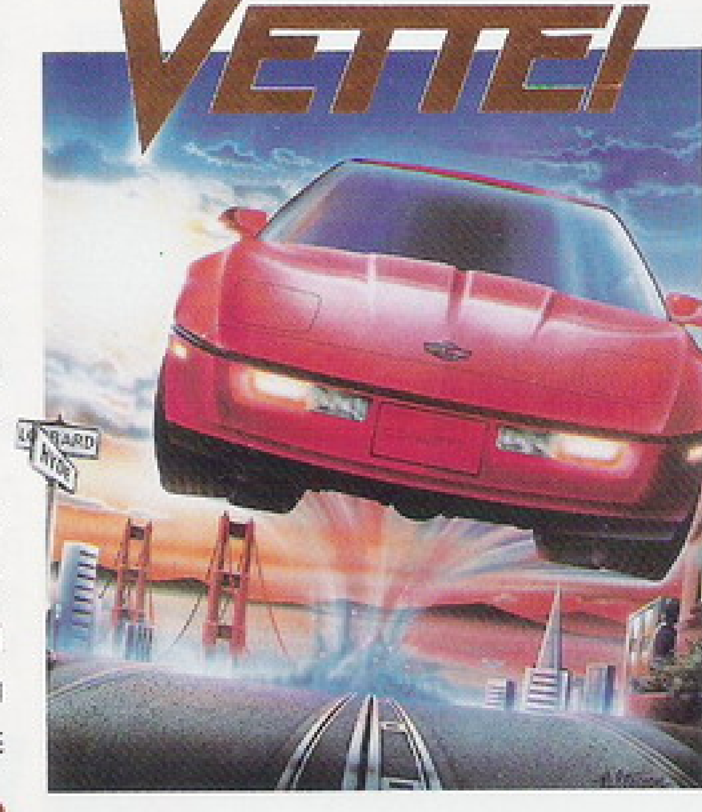
類別：角色扮演
機種：IBM XT/AT
顯示：MGA、CGA、EGA
記憶：512K
操作：鍵盤
片裝：4片

在名車大賽中，你是不是覺得每天在市區道路與人追逐沒什麼意思，如果能在車水馬龍交通繁忙的市中心區以220公里時速飆車，那該有多刺激！現在，出版悍衛雄鷹（FALCON）的同家公司，又以模擬遊戲方式寫出了Vette! 城市大賽車。對於一些因模擬遊戲複雜操作方式而卻步的玩者們，這是個好機會，你只要會加油門、排檔與操作方向盤就可以玩得很好。

和模擬飛行一樣，Vette 有各種不同的視景窗。除了由車內向外看的景色外，又多了直昇機俯視視景窗，你可以由空中看見自己車子駕駛的情形，還可以調整直昇機高度與攝影機的角度，以取得最佳視角。

在這個遊戲中，你可以選擇美國名車來對抗電腦操縱的歐洲名車，在出發之前，還可以用精密儀器測試車子的性能，遊戲是以美國舊金山做為背景，除了賽車之外，還可以遊覽舊金山的名勝，包括金門大橋、中國城、日本城、海灣大橋等有名的地方。其地理情況完全按照實景排列，依實物比例縮小，對於一些沒去過舊金山的人，也可以自我陶醉一番。

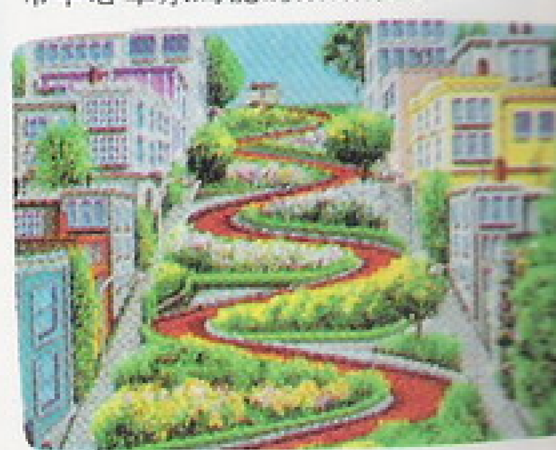
"城市大賽車"突破了賽車遊戲的老套，也就是說，除了賽車外，還可以遊覽整座城市，看看風景，欣賞市中心車水馬龍的繁榮景像。



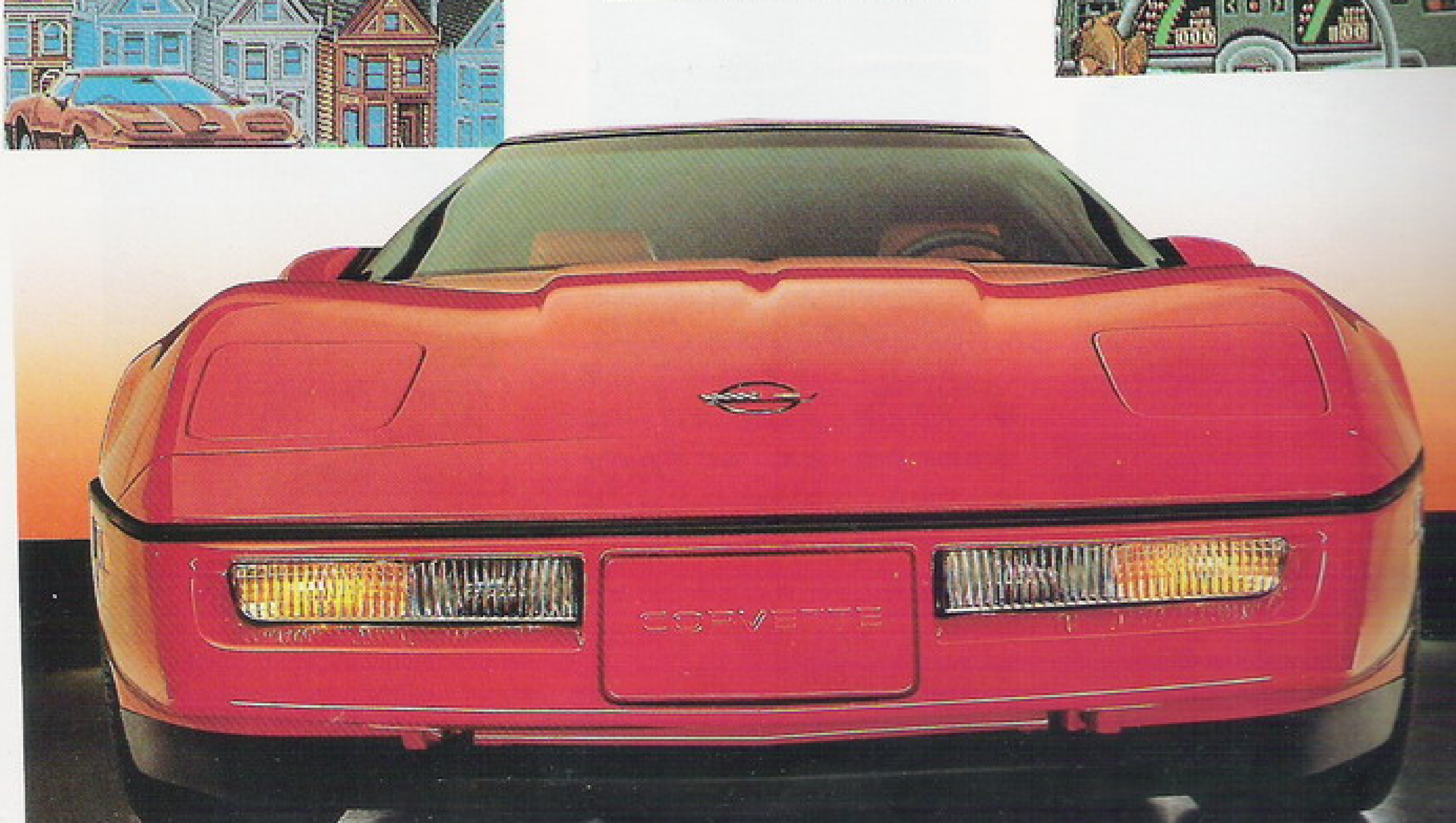
城市大賽車

類別：	模擬
機種：	IBM XT/AT
顯示：	MGA、CGA
記憶：	640K
操作：	鍵盤／搖桿
片裝：	1片

THE BEST OF COMPUTER GAME











Queen



一想到橋牌麻將，同步而起的另一個名詞往往就是"三缺一"，無聊時找個三五老友聚聚的簡單願望，在這"忙"的社會中似乎都是奢望，相信你我都會有這掃興的經驗。軟體世界即將推出的遊戲—— 美女撲克（歐洲版）正彌補了這缺憾。

玩過無數的動作遊戲之後，換個類型也許會帶給你另一境界的娛樂享受，沒有槍戰，亦沒有打鬥，有的只是賞心悅目的呈現，在目前軟體遊戲市場中提供了更多選擇，美女撲克也許正符合你"換換口味"的心呢！

遊戲中經過設計師巧妙的安排，展現出令人意外的美感，整個遊戲畫面被規劃得非常細膩，顏色配置亦非常鮮活，除此，值得一提的是遊戲極富變化性，普通的一副撲克牌，在電腦發牌控制下，帶給你無窮的多變，這真是遊戲中不可多得的一大特色。

遊戲進行過程逼真，步驟在精心設計下使你有"身歷其境"的感受。下注、增資、保留、換牌等處處均可表現出創作者的用心。

最絕的不只於此，而是在每回合之後美女的"撒嬌"，這"漸進式"的設計必會使得許多玩家廢寢忘食的迷上她！

一個令人愛不釋手的遊戲，現今即將推出上市，我還真有點捨不得吔！美女撲克，我不相信你願意錯過。

類別	智育
機種	IBM XT/AT
顯示	MGA/CGA 另有EGA 版
記憶	640K
操作	鍵盤／滑鼠
片裝	1片





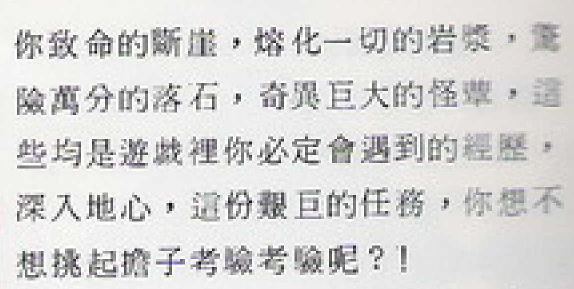












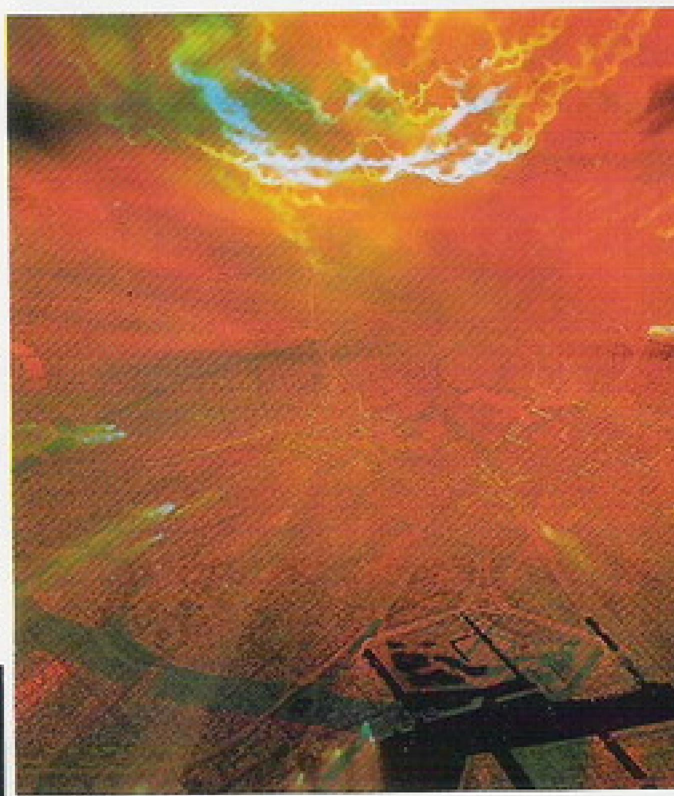
JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH

有的人喜歡一彎清淺、倘洋溪畔；有的人則偏好登上高峯，一望無際，無論是遊山或是玩水，大家追求的不外是日常生活之外的另一個體驗。地心，一個比月球更陌生、更令人好奇的地方，如果有機會，讓你深入地心，相信你會高興的忘形，一日一日深切的期待、今天就有一個這般值得你期待的軟體遊戲誕生了，它就是“地心之旅”（Journey to the Center of the earth）。

這個遊戲是由法國著名作家設計，遊戲本身變化多端，畫面之多讓你目不暇給，螢幕呈現出的每一個畫面盡是新奇荒誕與緊張。在地心，有令你致命的斷崖，熔化一切的岩漿，驚險萬分的落石，奇異巨大的怪獸，這些均是遊戲裡你必定會遇到的經歷，深入地心，這份艱巨的任務，你想不想挑起擔子考驗考驗呢？！

這個遊戲一關一關的漸進，愈來愈刺激，使你一分鐘都無法分神。

這遊戲稍具程度、設計者提供一些資料與指示，隨時會打在螢光幕上，其他像食物、飲水、體力，補給等選項，你必須面面兼顧，稍一大意，很可能前功盡棄。冒險者需有過人的見識，細膩的心思，更需有無畏的勇氣及一再從頭的耐心。要想留名成爲偉大的探險家，除了前進，別無他途。試試吧！

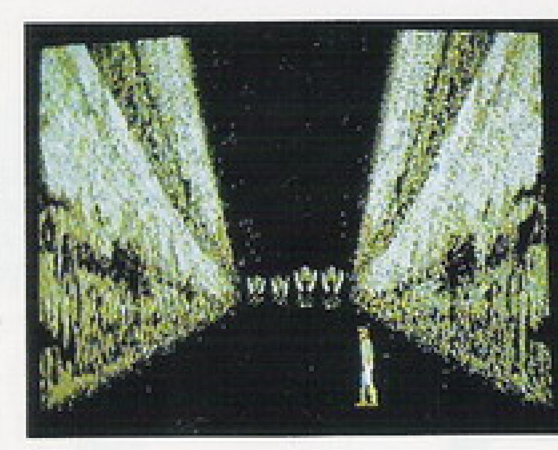








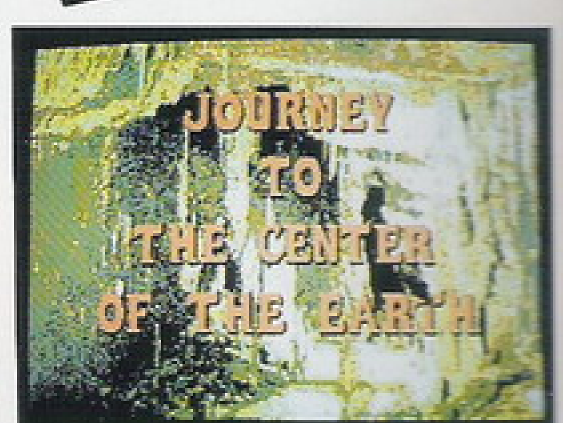


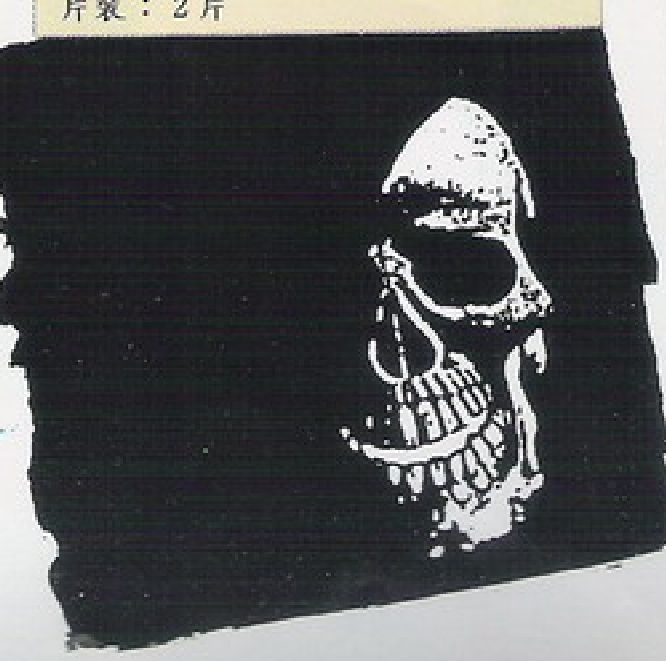


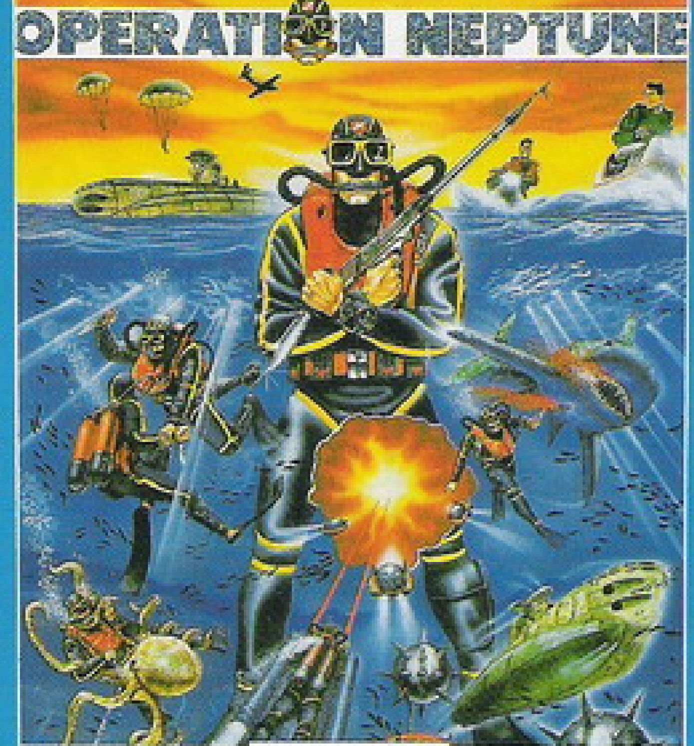


類別：冒險
機種：IBM XT/AT
顯示：MGA、CGA 另有EGA 版
記憶：640K
操作：鍵盤／滑鼠
片裝：2片





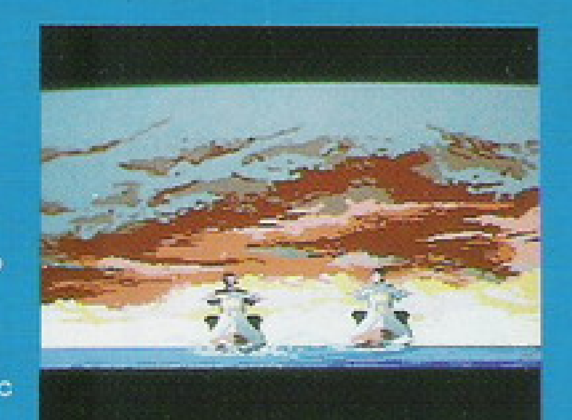






黃色幽靈是個狂妄的傢伙，爲了達成他統治世界的野心，在海底中建立了無數的海底基地，大量生產具有毀滅性的殺手機器人。爲了對付黃色幽靈的瘋狂計劃，自由世界的秘密行動小組，命令你——保伯魔漢（Bob Morane）——摧毀這些海底基地。

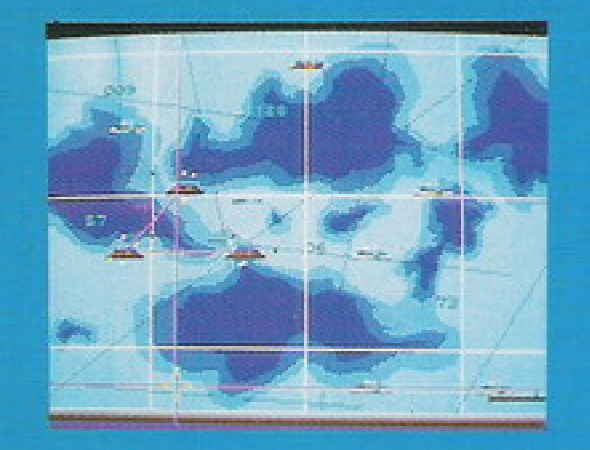
遊戲一開始，你將利用降落傘空投至黃色幽靈在北太平洋瑪夏樂（Marshall）群島附近的基地海面。落海之後，你便乘着水上摩托車找尋潛艇的踪跡。這時，黃色幽靈會派遣手下追擊你，你必須將對方踢下水，只要你成功地將他踢落海底，將可獲得一艘深海潛艇的控制權。好的開始，就是成功的一半，有了這艘深海潛艇，你將能給敵人沈重的一擊，叫他沈葬海底，永不得翻身！（圖一）


卯足全力將對手踢落，以取得深海潛艇的控制權。

駕駛着深海潛艇，你便要負起摧毀所有黃色幽靈的海底基地和保衛友方海底基地之責任。深海潛艇有許多功能，能幫助你達成任務：

(1)航海圖

在航行的路程中，最大的問題就是如何正確地找出敵人方位，而航海圖就是你最佳的幫手。在航海圖上，標有敵人的海底基地、聯繫基地的管道、敵人的巡邏隊和友方的基地。利用航海圖，你還能啓動自動導航系統，讓你順利抵達目的地。（圖二）


在航海圖上，精確地標明敵我雙方的位置。利用此圖可打場漂亮的勝仗。

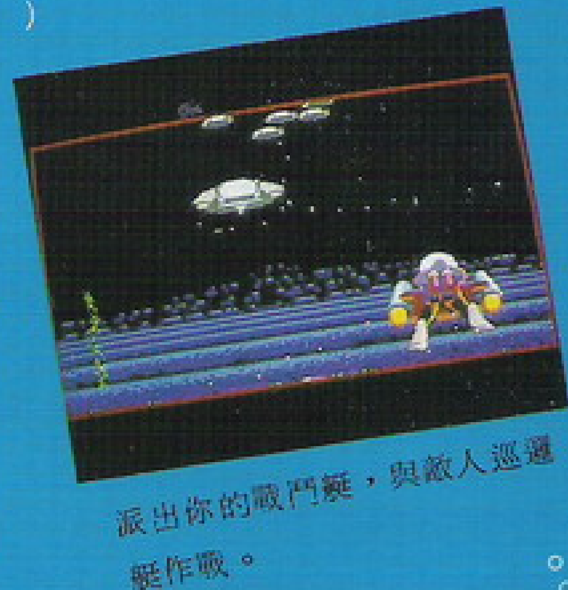
(2)蛙人戰鬥模式：

你可以派出蛙人深入海底之中，在能源複製器上裝置定時炸彈，以摧毀其海底基地。黃色幽靈派遣許多殺手，有鯨魚、蛙人、章魚等，千方百計的阻撓，你必須特別小心。


躲過敵方殺手的追擊，在能源複製器上投下一顆定時炸彈，可給敵人重重的一擊。

(3)海底戰鬥艇：

當你受到敵方巡邏艇攻擊時，可派出海底戰鬥艇，與黃色幽靈的手下嘍嘍較量一番，以保衛深海潛艇。（圖四）


派出你的戰鬥艇，與敵人巡邏艇作戰。

深海潛艇兵攜有5枚定時炸彈，5枚引誘魚雷、10 分鐘的氧氣量和一定的能源量，一旦這些能源短缺時，可得儘快到友方基地補給，否則當氧氣和能源耗盡，可就一命嗚呼了！（圖5）



深海潛艇的內部結構。

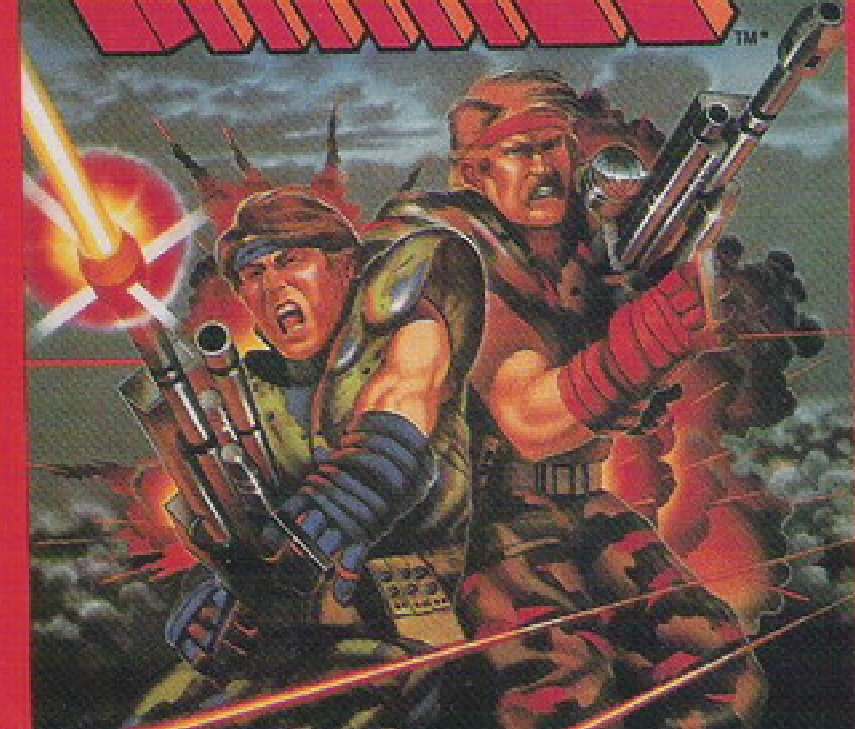
類別	動作冒險
機種	IBM XT/AT
顯示	MGA、CGA 另有EGA 版
記憶	640K
操作	鍵盤/搖桿/滑鼠
片裝	1片

無敵神槍









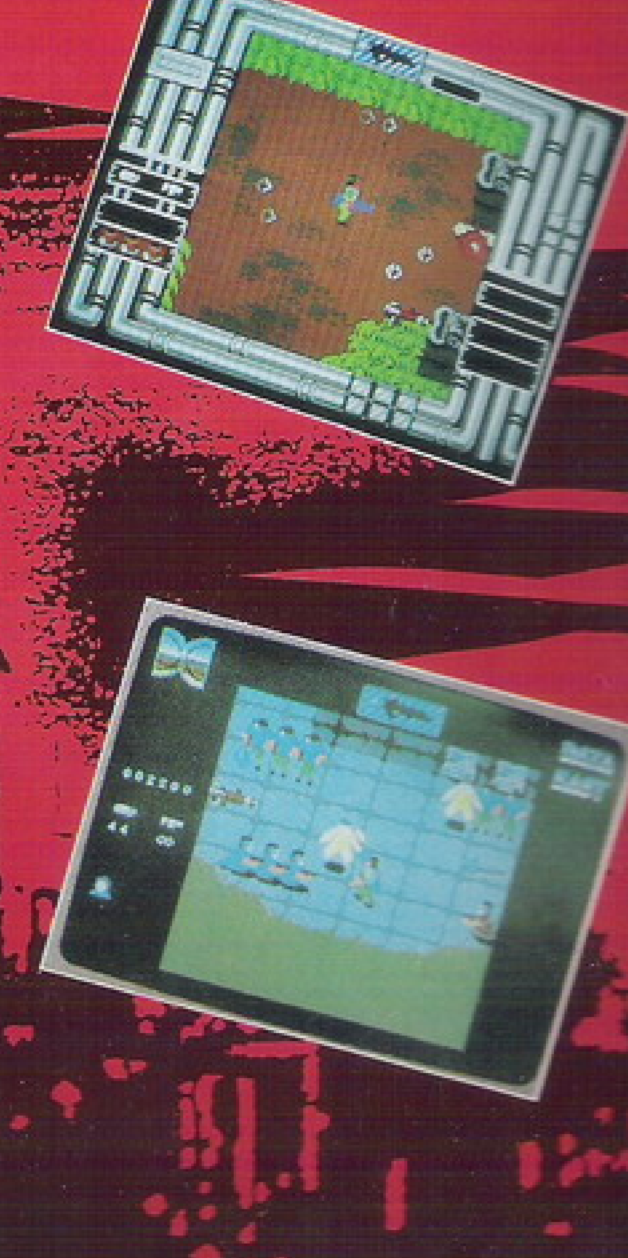


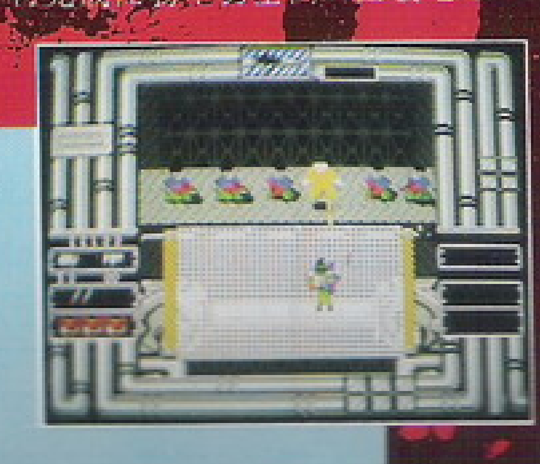
類別：	動作
機種：	IBM XT/AT
顯示：	MGA、CGA、EGA
記憶：	512K
操作：	鍵盤／搖桿
片裝：	2片

紅色警報！紅色警報！恐怖份子攻進了核子飛彈基地的主控室！只要他們高興，世界上任何都市都可能一夕之間化爲烏有。各國元首秘密的在聯合國總部研討，爲了不使恐怖份子察覺，決定派兩名特種部隊精英，無情的殺人機器，Ace1、Ace2（爲保密起見，採用代號）潛入核子飛彈基地，殺死恐怖份子的首領，奪回飛彈發射器。

但恐怖份子也不是好惹的，他們在主要據點都有埋伏，並接管了基地的自我防衛系統，要命的自動砲台，機器槍手、飛鬥直升機與恐怖的反人員坦克，通通可輕易地致人於死地。

對我方有利的一點就是恐怖份子不知道個人用粒子炮就被分解成6部份放在營區各處的手提箱內。要得到鑰匙，必須打死敵人後才能取得。手提箱必須用鑰匙才打得開。裏面可能是粒子炮零件或其他裝備。除了粒子炮外，還可以找到衍射槍、火焰噴射器或散射槍，善用這些武器才能夠順利完成任務！勇士們，出發吧！



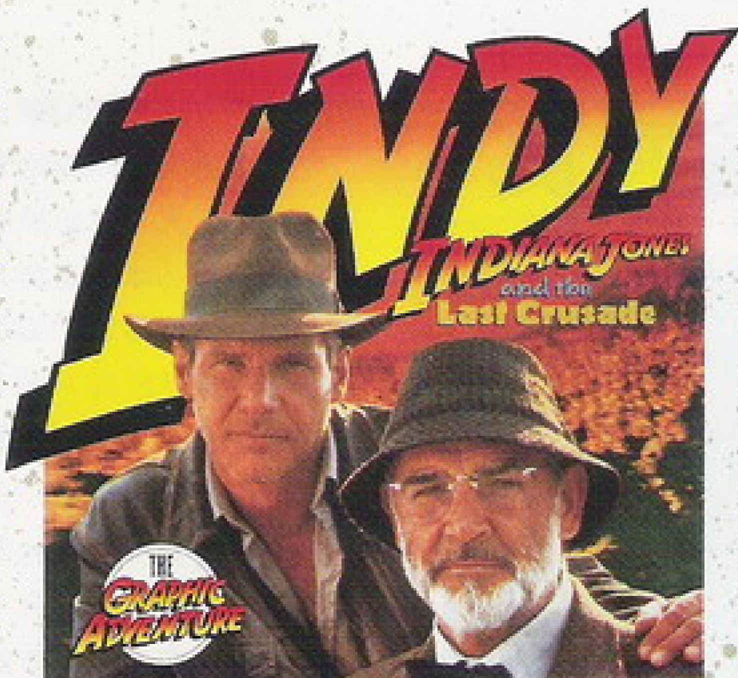


看完日前上映的聖戰奇兵之後，你是不是也想扮演印第去冒險一下？但也別急著去買皮鞭喔！拍攝聖戰奇兵的魯卡斯電影公司運用同樣的製作小組以原劇本寫出了聖戰奇兵電腦遊戲，這是一個很類似瘋狂大樓與異形大進擊的文字動畫冒險遊戲，除了有精彩的動畫之外，還支援魔奇音效卡使得你在遊玩之餘還可以欣賞優美的背景音樂。

在遊戲中，你可以看到電影上沒有的場景，這些是在原劇本上的場景，但是因爲電影成本的關係而被刪除，因爲電腦的幫助，使得你可以完全的看到完整劇情，這可是電影上看不到的呢！至於和電影上相同的場景，你可以用和印第不同的方法解決難題，考驗一下你的腦力。

除了動腦之外，有時某些事非動拳頭不可，聖戰奇兵遊戲中有很精彩的打鬥場景，對於頑強的對手，你必須以印第的鈎拳狠狠地往對手臉上、腹部招呼。但是不要把力氣用盡了，到時就有得瞧了。

一般來說，聖戰奇兵是個不可多得的冒險遊戲，除了動腦外，還要考驗你的反應力。精緻的動畫配合魔奇音效卡的音效，千萬不可錯過喔！



聖戰奇兵

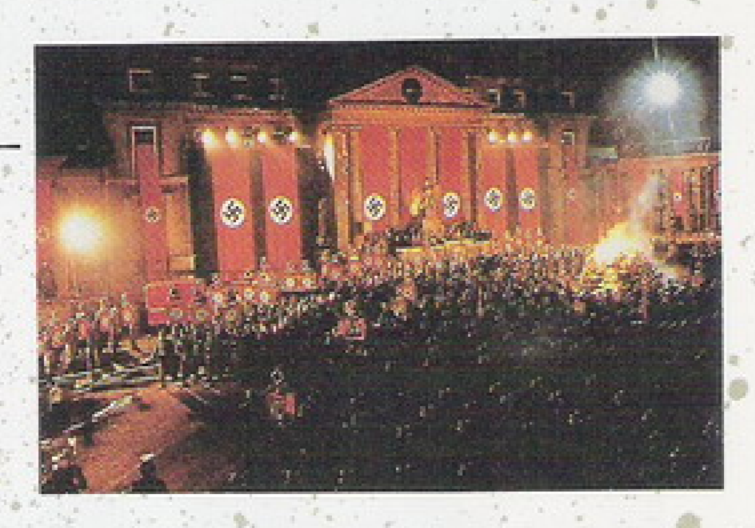




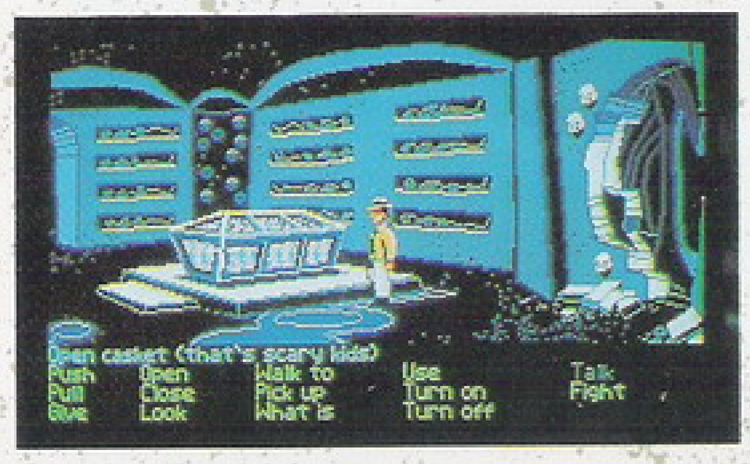
類別：冒險
機種：IBM XT／AT
顯示：MGA、CGA、EGA、VGA
記憶：384K
操作：鍵盤／搖桿／滑鼠
片裝：6片

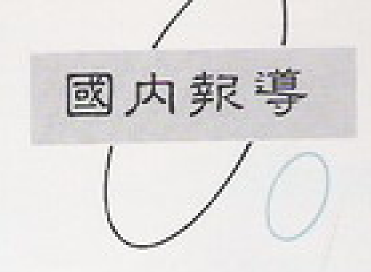












全省聯誼會寫真



/林淑敏

風蕭蕭兮易水寒，壯士一去定要復返

「慘了，慘了，我的手帕沒乾」高八度的大媽喊道。「等一下，磁片還沒帶齊」「快點快點有什麽東西還沒帶，趕快準備，時間快來不急了。」臨行前，只見大伙忙成一團的準備東西，大呼小叫的，這根本不是間辦公室，而是個菜市場了。經過好幾個星期以來的辛苦準備，大伙都是胸有成竹的能把此次聯誼會辦得有聲有色，然而却在臨行前莫明的緊張起來。「明天的台北會是什麽樣子呢？」敏敏低聲問道。「我想，會因爲我們的加入而更艷麗繽紛?! 」

發燒時刻，報到及開幕典禮

一大群人帶着“傢伙”浩浩蕩蕩地來到時報廣場，在時報廣場工作人員的帶領下順利地佈置完會場。畢竟是玩電腦的，大媽、敏敏、初陽兄等人眼見時間還早，竟自坐在電腦前玩將日起來。而小梅和阿強却早已躲在一旁演練台詞，大家專注地玩電腦，却沒發覺一旁早圍觀了許多“外人”，不得已只好暫時清場，將這群熱情的發燒友請出會場等候。

頃刻之間，走道上擠滿了人，黑鴉鴉的一片，眞是有夠駭人。人潮排滿整條走廊，甚至樓梯間，如此這般的大場面，却異常安靜。「五、四、三、二、一，芝麻開門！」這偉大的時刻終於來臨，雖然人數很多大家仍守秩序，魚貫進入會場。從十一、二歲的小孩子到二、三十歲都有，臉上全掛着一份興奮又期待的面容，尤其是當他們看到手中的那份資料和攻略時，喜悅的笑容不禁浮露，我內心也感染了這份喜悅。此次的聯誼會就在主持人小梅和阿強詼諧的開場白中揭開序幕。

世紀大對抗—遊戲大賽

當主持人宣佈開始20 分鐘的遊戲大賽後，頓時會場一片混亂，大家紛紛蜂湧至四台電腦前準備拿出自己的絕活好好拼上一場。此次共有四個遊戲供發燒友選擇，俄羅斯方塊，快打磚塊Ⅱ，宇宙神風號及時空戰士，其中以俄羅斯方塊最受歡迎。筆者看守快打磚塊Ⅱ時，有位小弟不服氣地喊道：「怎麽從第十關？人家在家從第一關苦練，根本沒玩到第十關呢？」聽在耳裏不禁啞然失笑。

爲了顧及沒參賽的發燒友，我們也於四台電視上播映超級動作「機器戰警」，讓發燒友們能與電腦遊戲「機器戰警」融合在一起，可見策劃群的用心了。

遊戲大賽結束之後，爲了鬆懈大家緊張的氣氛咱們的主持人更以許多有趣的問題讓大家搶答。你知道軟體世界成立於何時嗎？答案是75年12月25日，你猜對了嗎？

蕩氣迴腸的新片介紹

參加聯誼會的發燒友，最大的希望莫過於能得到一些新軟體的動向，因此，開發課特地精心製作了一系列的介紹，以饗玩家。在整個製作過程中，完全是內部工作人員自行負責，從拍攝影片，剪接到配音完全一手包辦。在器材簡陋、專業技術缺乏的情況下，我們仍然克服所有困難，將它呈現給發燒友們。看到發燒友專注欣賞的情景，內心眞是掩不住的雀躍。此次共介紹七個最新遊戲：快打磚塊Ⅱ，美女撲克歐洲版，毀天滅地，青色枷的詛咒，無敵神槍，海王新計劃和聖戰奇兵。

播放時引起最大騷動的便是裏面的配音，有許多人紛紛議論到底是誰配的音，有如黃鶯出谷般的動聽，你知道是誰嗎？可不是我們那個高八度的大媽嗎?!

高潮迭起—QA時間

此次的最高潮便是四位特約作家與發燒友做面對面的溝通，不管發燒友有任何疑難雜症均可提出，在四位特約作家能力範圍所及，便可作一詳盡的答覆。

在主持人的宣佈下YMJ 、黃啓禎、方喜悅和陳兆宏循序上場，台下頓時起了一陣騷動，後面觀衆席的發燒友紛紛簇擁到前面來，不惜站着，甚至還有許多小朋友乾脆站到椅子上，爲的只想目睹一下這四位鼎鼎大名的人物。眼見這二、三百人在前面擁成一團，後面却空蕩無人，成爲強烈的對比，不禁覺得這四人的媚力之大，也許及得上有名的明星呢?!.

早在先前YMJ 、黃啓禎一直在我耳根子旁嘮叨說他很緊張，一上台却副“老神在在”的樣子，不管問什麽問題，總是回答得令人相當滿意。陳兆宏、方喜悅則比較害羞，但仍博得許多的喝采。

看來，此次參加的玩家，的確玩Game 已玩到走火入

魔的地步，不愧是爲“發燒友“。大媽悄悄對我說：「看來，我們眞該拿把溫度計，量量看到底發燒到幾度！」

聯誼

接下來便是輕鬆的聯誼，讓發燒友彼此之間或與工作人員交換玩Game 的心得。咱們的四位作家原以爲現在可輕鬆一下，誰知許多人似乎覺得意猶未盡，大肆“圍攻”四位作家們，問東問西，談得甚爲融洽，其他工作人員也遭到不少熱情玩家圍攻。有位可愛的小弟弟仰頭問我：「阿姨，我好喜歡你們這次辦的活動，以後等我再長大一點再辦一次好不好，我一定帶好多好多朋友一起來參加。」剛聽他叫阿姨早就心花怒放，又聽他稱讚此次的活動，整個人都要快樂地飛入雲端中了。人家說小孩子說的話最實在，看到大家都這麽盡興，已達到我們辦活動的目標，卽使再累都値得了。

皆大歡喜一頒獎典禮

此次參加聯誼會的發燒友，除了每人獲贈一個鑰匙圈以下外，我們還準備了許多相當豐富的獎品以有獎問答的方式贈送給參加者，有原文攻略、錄音帶磁片、T恤等。而在頒獎典禮中卽是頒獎遊戲大賽的前三名，及買名車送名車的頒獎。最後，魔奇音效卡更是衆所矚目的焦點，只要將意見調查表投入摸彩箱中，卽有機會中獎。在大家的千期萬盼下終於抽出，得主竟是會中的少數民族—— 一位美麗可愛的小女生，看她內心掩不住的喜悅，台下的一大群男生雖然心有不甘，但還是很有風度地鼓掌，頓時響起如雷貫耳的掌聲。

此次的聯誼會終於告了尾聲，在大家互道再見的同時落幕了。

結語：在開始有在想舉辦北區聯誼會的構想之前，軟體世界的智囊團，也相互呼應的提供意見，希望電腦的休閒軟體，能夠取代一般街坊的遊樂場所。畢竟，社會演進的景狀，並不適合身心健康的青少年朋友涉足，所以軟體世界的成軍，一直希望能提供一個正當的休閒娛樂，同時也希望能在玩GAME 的同時，也能融入一些教育與啓發。







/編輯部



坐在舒適的I-94客艙裡頭，享受著中芝加哥溫暖的陽光，遨遊在美國北境天空；望著俄亥俄機場，我們編輯團個個的心老早飛向充滿新鮮、創意的夏季消費電子展的會場，頃刻間，地面出現一隻大鳥的影子，飛機正慢慢滑向跑道…………。

在去年及今年上半年，任天堂症候群幾乎籠罩整個美國娛樂磁片軟體市場，看了目前的市場，新產品都好像在說“我也做得到（Me, too）”，一些任天堂及大型電玩移植的遊戲有增加的趨勢，而且也來得比以前能夠準時出版。很高興美國的娛樂軟體工業暫時找到一條紓緩之道。

大家一起上（多人同玩遊戲）

今年的多人同玩遊戲比往年增加了數倍，筆者猜測可能是未來娛樂軟體的一大趨勢，EA即將發行一個名叫“黎明之劍（Swords of Twilight）”的遊戲，其中有八個世界，每個世界以彩虹路所連接，很像蚯蚓在地底挖的世界，或說時空重疊的第N度空間。每個世界被邪惡的影之主（Shadowlords）所顛覆統治（不要跟創世紀V的影之主搞混）。玩者可以從31個人物中（每個人均有獨特的身世及造型）挑選中意者來對抗邪惡。遊戲設計的介面可以讓四個人同時進行不同的事情，其他非玩者控制的人物具有超強記憶力，假若你不好好對付他們的話，小心他們懷恨在心。

Atomic娛樂公司剛加入Activision的陣營，年底前出版的大魔域（Enchanted Lands）有點像預言奇兵，但動作成分比預言奇兵還多，一次可讓四個人上場，二個人使用鍵盤，另二個人使用搖桿，玩者有八個世界可以探索，每個世界擁有12×20個螢幕畫面，並擁有256色及快速捲動的特色，我們姑且稱它為裝有Turbo“動作引擎”的CRPG，喜歡動作遊戲的玩家們有福了。

Atomic公司另一個“時間之筏（Time Raft）”冒險遊戲，程式採用大魔域一樣的介面。

另一種多人玩的遊戲類型應屬Origin公司出版的亞米茄（Omega）坦克戰爭遊戲，這部坦克可是一部具有神經系統的擬人坦克，你可以利用類似麥金塔的圖形介面及遊戲獨特設計的知識虛擬碼來部署整套戰略及坦克的人工智慧，一旦資料庫建立及儲存之後，主程式會將所有玩者建立的坦克拿來互相“陷害”，以測出誰是最後的坦克王，程式構想很像以前有名的“機器人戰爭（Robotwar）”。

今年出的遊戲很多都增加Null-Modem或Modem的功能讓玩者進行二人對抗。像EA公司最近從英國的“F-16戰鬥飛行（F-16 Combat Pilot）”移植的IBM版模擬飛行遊戲就具有連線對抗功能、五個單飛訓練及一個單人戰鬥飛行。另外，即將發行的電力太空站（Power-drome）也支援Modem，你可以把它當成EA另一個著名賽車遊戲“法拉利方程式大賽I”的外太空版，遊戲提供七條外太空賽車路徑讓你跟友人一比高下。“擁戴者（Populous）”可讓玩者扮演創造及統治世界角色，你可以坐在家裡好好地跟遠地的同伴來個侵略大戰。擅長運動遊戲的Epyx也將發行一個Flyton 500的太空競賽遊戲，也有Modem及Null-Modem的功能，遊戲中提供10條跑道及4部車輛。

Spectrum Holobyte公司宣傳已久的“坦克（Tank）”，一直只聞樓梯響，不見人下來，它從DAPPA資料庫裡擷取一些非機密性的資料來創造三個區域：Ft. Knox、中東及歐洲，此遊戲最特殊之處是支援美國幾個流行的商業網路，一次可讓30個坦克司令官在同一六角形的戰略地圖方格上佈署戰力。

最吸引人的應是FASA／ESP公司的“電玩連線駕駛艙”，一次多人坐在連線的駕駛艙裡對抗的滋味實在是很刺激，每投美金5元就可玩上半個小時，前10分鐘聽取戰鬥中心簡報，中間10分鐘在整個團隊裡佈署戰略，後10



分鐘開始戰鬥，每座駕駛艙配備有三部專業型電腦及一組 Amiga 系統，因此螢幕共能顯示256色，整套硬體配備價值27000美元，第一個適用於駕駛艙的遊戲是 Activision 的"機械戰士（Mech Warrior）"，FASA／ESP 打算在美國各地裝設170個"鐵甲爭霸戰中心"，日本也將同步發售。

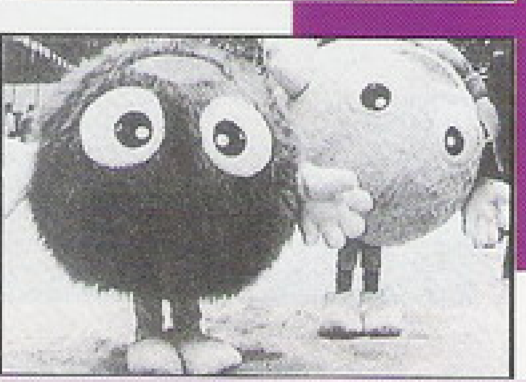
我可以看得更逼真！（圖形方面）

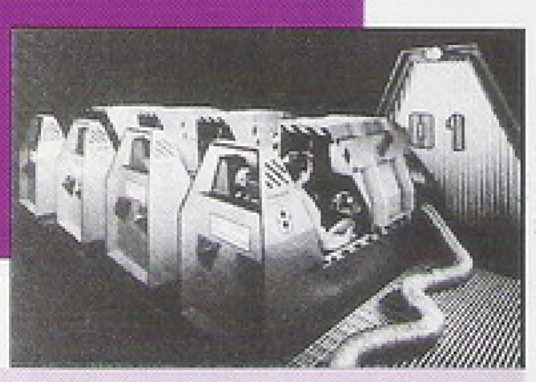
Taito 公司專門移植日本的熱門大型電玩，目前，Melbourne House 也將美國大型電玩廠商 Amiga 發行的大型電玩移植到 PC 上面，預估每個遊戲需 1 M 的記憶體，還好，它的子公司 Arcadia System 就是發展 Amiga 用的大型電玩主機板的協力廠商，因此，記憶體龐大的問題應不難克服。

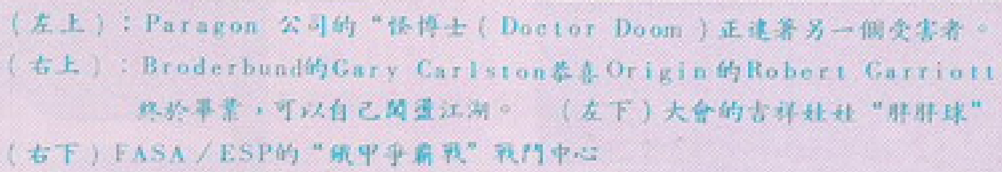
在 IBM PC 及相容品廠商尚未大力推廣 VGA 卡之前，娛樂軟體工業老早就倚重 VGA 圖形技術，以下赫赫有名的遊戲都將採用漂亮的 VGA 模式：Data East 的 ABC 週一夜足球賽及 Broderbund 的海狼（Wolf Pack）（二次世界大戰模擬遊戲），Accolade 的"大陰謀"及 Sublogic 的"飛碟（UFO）"及 Mindscape 的星際迷航記第五集（Star Tr－k V：the Final Fr－ontier），不過，暢銷的 CGA 及 Hercul－es 單色卡也不會被忽視，畢竟它們是市面上用得最廣泛的圖形卡，但 VGA 將成為娛樂軟體的最終產品標準。










（左上）：Paragon 公司的"怪博士（Doctor Doom）正逮著另一個受害者。
（右上）：Broderbund的Gary Carlston恭喜Origin的Robert Garriott 終於畢業，可以自己闖盪江湖。 （左下）大會的吉祥娃娃"胖胖球"
（右下）FASA／ESP的"鐵甲爭霸戰"戰鬥中心

另一個趨勢是使用數位顯像或真人模特兒來混入遊戲的圖形，Activision 的"終極警探"及"魔鬼剋星 II"都將電影畫面以數位掃瞄方式加入遊戲之中。Accolade 的"大陰謀"裡用了超過500個數位畫面。Dynamix 公司更鮮，將真人模特兒拍攝下來的數位畫面表達"大衛之狠－秘密偵探"的獨特故事部分，Origin 的風行者（忍者傳奇第二代）的戰鬥畫面則是以真人模特兒及古埃及草紙上的靜態臉譜掃瞄下來的圖案產生的數位畫面。

顫動（聲效）

PC 的玩家早已無法忍受原來的聲音品質，因此，紛紛加裝魔音卡，每家娛樂軟體公司都宣稱以後出的遊戲將會支援魔奇音效卡及 Covox 音效卡，Innovation 卡也有人支援，能支援到 Roland MT -32音效卡的產品就屬高段，有好幾個程式設計師號稱他們可以做到支援市面上所有的音效卡，但我認為不切實際。Access Software 公司寫了一個"立體身歷聲（Real Sound）"的工具程式，不需音效卡就能產生這個效果（視喇叭位置而定），但幾乎要使程式多出二倍長度。

小說、電視、電影紛紛上電腦

從小說、電視、電影改編的遊戲仍受歡迎，Activision 最先在 FASA 公司的鐵甲爭霸戰中心系統的戰爭模擬遊戲，包含一些具策略性的計劃。SSI 的"青色枷的詛咒"由同名小說"青色枷"改編而成，加入了武士及流浪漢二種職業，還可從光芒之池及幽城寶藏傳送人物。SSI 還要發行長槍戰爭遊戲組（War of the Lance），Aragon 之劍（Sword of Ara-gon）（RPG）及火焰神龍（ Dragons of Aragon）（U. S. Go-ld 出品的動作遊戲，而非長槍英雄第二代）。

由電視及電影改編的遊戲也日益增多，除了前面提及的星艦迷航記第五集之外，尚有藍波第三集（由 Taito 發行）及 Broderbund 的007最新一集"殺人執照" Lucasfilm 的"聖戰奇兵"及 Intracorp 的"超人（Superman）"及"邁阿密風雲（Miami Vice）"，Cinemaware 作法更新，直接請來名電視編劇肯・梅密利編了一個50年代的 B 級恐怖冒險電影遊戲"它！從火星來的入侵者"。

從名著改編的遊戲也大受歡迎，Intraplay 於今夏發



售的“神經人種（Neuromancer）”，是由得獎小說“Nebula”改編而來。Intraplay 剛跟 Tom Clancy（暢銷小說紅色十月號及紅色風暴的作者）簽下“克里姆林宮主教（Cardinal of the Kremlin）的電腦遊戲版權。Spectrum Holobyte 在秋天之前將發行 Vette——部雪佛蘭跑車，駕著它穿梭在未來繁忙的舊金山街道。Mindscape 也已取得 Harley Davidson 的“往史塔基之路（The Road to Sturgis）”電腦遊戲版權。

時空之旅

有三個遊戲都牽涉時光之旅，Broderbund 的“卡門聖地牙哥：時空版”及 Activision 的“時光之筏”及 Intraplay 的“平均太陽日（Mean Time）”；有三個遊戲關於亞瑟王的歷史：Sierra 的“康姆拉特的冒險（Conquests of Comelot）”及 Melbourne House 的“艾克雷貝的傳奇（Spirit of Excalibur）”（跟地心擺截使用相同的介面）以及 Infocom 的“亞瑟王：艾克雷貝的征途”。

預計在下半年發表的遊戲有：Avolon Hill 公司的“失落國度之秘（Legends of the Lost Reams）（在麥金塔上面的 CRPG，玩者可在84個迷宮內探索，尋找五名隱沒的魔法王）。Broderbund 的“烏古努的黑心腸（Dark Heart of Uukrul）”及人馬座聯盟（Centauri Alliance）”，Kyodai 將在秋天以前發行 伊蘇國（Ancient Lands of Ys），絕對讓你玩上上百個小時，以及從 NEC PC-98／88系列改編的“謀殺俱樂部（Murder Club）”（結合圖形及文字的偵探 RPG）。Accolade 發行“第三艦隊（The Third Courier）”及“千萬不要獨行（Don't go alone），你在“千萬不要獨行”裡絕對死不了。只會發瘋而已，遊戲的語言介面跟“喋血艦長”很像。Origin 的“騎士傳奇（Knights of Legend）”是我們目前看到程度最深的 CRPG（別家公司也注意到這點），他們的“太空流氓（Space Rogue）”試圖攻佔模擬飛行及科幻小說的市場。Epyx 則將法國偵探小說遊戲 Robert Morances 改成海王星計劃（Project Neptune）（又叫海底司令（Undersea Commando））。

我們在會場裡看到最精彩的遊戲是 Lucasfilm 的“朦朧（Loom）”，作者為這個遊戲設計了動人的音樂介面，哲學性的故事情節，富想像力的環境及虛構的小說情節及匪夷所思的圖案，遊戲還附帶廣播劇錄音帶，真是面面俱到。

下期，我們還要為你介紹運動及戰爭模擬類的遊戲，喜歡比別人先知道市場新訊息的讀者，千萬不要錯過哦！

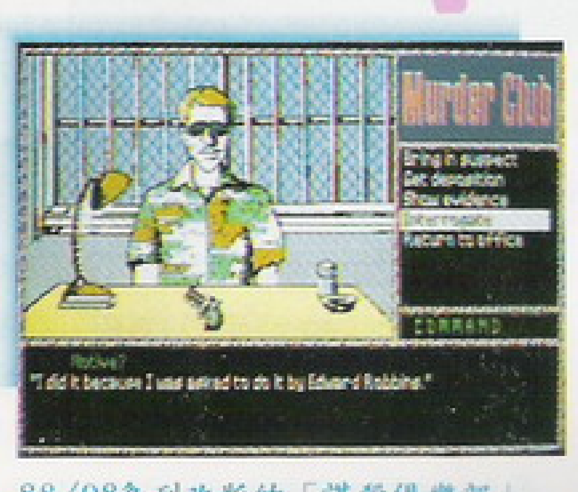
資料來源：Computer Gaming World 7月號。



Lucasfilm 的超級鉅作：Loom，目前只有Atari ST版



Flyton 500：外太空戰機競賽遊戲





NEC PC 88/98系列改版的「謀殺俱樂部」



星際迷航記第5集：終極先鋒

又從Sierra內部傳來的內幕消息

/亞佛列德。葛

立體文字冒險遊戲的龍頭老大，Sierra公司，挾著去年底一系列立體冒險遊戲續集的餘威，將在今秋發動另一波強力攻勢。預計發行的遊戲有：

一、動作類角色扮演遊戲：Hero's Quest （暫譯：英雄傳），Sorcerian（暫譯：大法師）

二、諜報冒險遊戲：Code Name: Ice Man（暫譯：密碼冰人）

三、偵探推理遊戲：The Colonel's Bequest（暫譯：遺產謀殺案）

四、傳奇冒險遊戲：Conquest of Camelot （暫譯：亞瑟王傳奇）



五、系列續集：Manhunter San Francisco（舊金山獵人者），和Leisure Suit Larry Ⅲ （幻想空間第三集）

下文就針對Sierra發行的新遊戲中，摘要部分概略做介紹：

一、諜報類文字冒險遊戲── 媲美007「殺人執照」的「密碼冰人」

當007詹姆士龐德在今夏上映的電影裏到南美去勇擒毒梟之際，Sierra公司也推出了他們的超級情報員──強尼‧衛斯蘭（Johnny Wastland）到中東去拯救人質和久負盛名的007一別苗頭。「密碼冰人」的故事情節從熱情浪漫的大溪地（Tahiti ）開始，一直延伸到荒漠無限的中東地區。遊戲過程高潮起伏，氣氛懸疑萬分。

一群第三世界指派的恐怖份子綁架了美國大使，將他祕密地扣押在中東地區。衛斯蘭接獲五角大廈的密令肩負起拯救人質的行動，經過一連串的線索追踪，衛斯蘭趕到了沙地斯蘭卡港（Sadislanka Harbor)的恐怖組織大本營面對嚴陣以待的恐怖份子，他該如何達成任務呢？

遊戲中你將扮演超級情報員衛斯蘭，駕駛專家特別設計的迷你反潛快艇，勇闖魔窟拯救人質。你是不是能像007一樣順利達成任務呢？衛斯蘭的命運和美國大使的性命，全掌握在你手中了。

這個遊戲是「警察故事系列」的作者吉姆‧華爾脫下他的警察制服後的一篇力作。整個遊戲過程充滿了懸疑動作，遊戲畫面是高解析度VGA 立體動畫，音效方面也支援魔奇音效卡，該公司預計九月底發行。

二、偵探類文字冒險遊戲── 媲美「尼羅河上謀殺案」的「遺產謀殺案」

時間回溯到1925 年，一位來自紐奥爾良（New Orleans)的新聞系大學生，無故地捲入一宗神秘謀殺案。

這名十九歲的青年名叫包羅拉（Laura Bow ），父親是紐奥爾良當地著名的私家偵探。由於父親從小的耳濡目染，小包對周遭發生的事物也多一分異於常人的敏感。

一日小包受好友莉利安邀請，到她亨利叔叔的別墅去渡假。亨利叔叔曾經是戰功彪炳的陸軍上校，退休後帶著龐大的財產，隱居在別墅貽養天年。很不幸的事就在小包到來時發生了，亨利叔叔突然離奇死亡，留下了一筆偌大的遺產。當時亨利叔叔的家人全部在場，是誰害死了亨利叔叔？誰又會繼承那筆遺產呢？一連串疑雲就此展開……。

遊戲中你將扮演大學生小包，揭發這件謀殺案的內幕。你像大偵探福爾摩斯一樣聰明過人嗎？還有要小心你自己的小命哦！因爲兇手正用同樣的手法在算計你呢？

三、科幻類文字冒險遊戲── 紐約獵人再出擊

熟悉Sierra冒險遊戲的玩家，一定對紐約獵人者裏恐怖懾人的氣氛記憶猶新吧！新一代的獵人系列，舊金山獵人者，承襲了前期的風格和劇情，將故事搬到異地重演。

時間仍舊發生在公元2004 年，異星人統治了舊金山。人類被無所不在的特務集團監視著。過著像民主學運後的大陸同胞一樣腥風血雨的生活。整座繁華的都市



頓時陷入陰森恐怖的死寂，到處顯現秋後算帳的不安。

你將再度扮演身披紅衣的獵人者，假藉爲外星人工作的名義，去探查他們存在的祕密，然後成功地驅除他們。遊戲方式和前集完全相似，不需逐字鍵入英文句子，這是不擅長打字者的一大福音。立體動畫超過二百五十景，效果比前集更生動。

獵人者系列裏異星人統治了這兩大都市後，以後會將觸角延伸到那裏呢？芝加哥？還是北京？讓我們拭目以待吧！

四、幽默類文字冒險遊戲——「尋找愛情」後的結局

禿頭、帶點口臭的萊里．萊弗先生，經歷了前兩集幻想空間裏刻骨銘心的愛情後，終於有一個溫馨安定的家庭。他帶著新婚的嬌妻，快快樂樂地在Nottonyt島上築起愛巢過著與世無爭的生活。這不知羨煞了多少曾幫他追求過「夏娃」的玩家，至今仍妒嫉萊里的幸福，爲什麼只能讓他自己獨享！

話說Nottonyt島上因爲風景宜人，頗具觀光價值。隨著觀光客的不斷湧入，島上漸漸開始有人興建觀光旅館、大型停車場，來迎合觀光客渡假的需要。身爲原住民的萊里先生，當然不會放棄這個大好的賺錢機會。於是他在海邊投資興建豪華賭場，爲他帶來數不盡的財富。他的事業蒸蒸日上，誰都想不到這曾經到處被拒絕的無聊單身漢，如今變得愛情事業兩得意，人人羨慕的暴發戶。就在這個時候，他的「七年之癢」犯了，這次的對象是他賭場裏的兔女郎——「性感小貓」佩蒂。他爲佩蒂的妖艷而神魂顛倒，他使盡渾身解數來一博美人的歡心。從此一個美滿幸福的家庭破碎了，嬌妻棄他而去，事業每況愈下，可悲的是「性感小貓」佩蒂並不是眞正地愛他，她最愛的還是萊里口袋裏的「麥克」

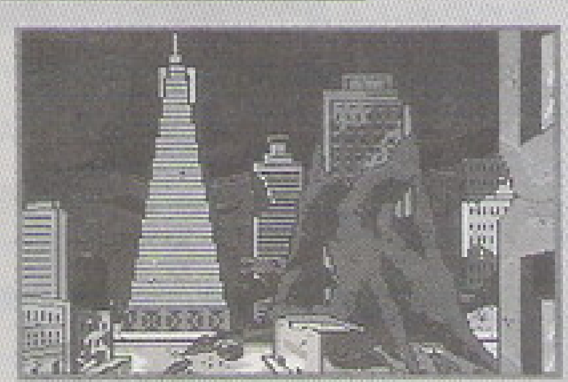
傷心的萊里，在看清一切事實的眞相後，帶著一顆破碎的心，離開這個曾讓他發過的地方。看破紅塵之餘，決心遠入叢林，去追求眞正的自我。也許「性感小貓」被萊里的這番舉動所感動了，在萊里失踪後不久，她也褪下舞衣，去尋找爲她發狂的禿頭萊里。

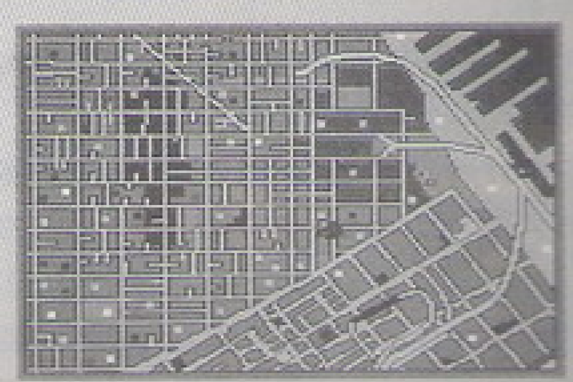
故事發展到此，開始有一個新的轉變，原先扮演故事主角的萊里，現在卻更換成佩蒂做主角了。佩蒂爲了尋找萊里，進入叢林之後會發生什麼樣的事呢？佩蒂會找到萊里嗎？還有萊里會回心轉意嗎？這些答案只有等到我們看到遊戲以後，才能得到解答了。

「幻想空間」第三集的最大特色，就是在遊戲進行到一半時，更換扮演的角色。也就是由原先所打扮演的萊里在離家出走後，轉變成扮演佩蒂，繼續遊戲的後半段。這種構想是休閒軟體問世以來的空前創舉。使得不只是熟悉幻想空間的玩家覺得構想別出心裁，更讓對萊里感情還不夠深厚的新手，能在扮演佩蒂的過程中，逐漸融入幻想空間的幽默裏。而不會像「創世紀系列」或「冰城傳奇系列」那種不玩前集而很難上手後集的遺憾。當然，這種設計也迎合了Sierra出品的一貫宗旨——老少咸宜，雅俗共賞。更爲娛樂軟體長期以來偏重男性消費者口味的導向，另闢一條蹊徑。

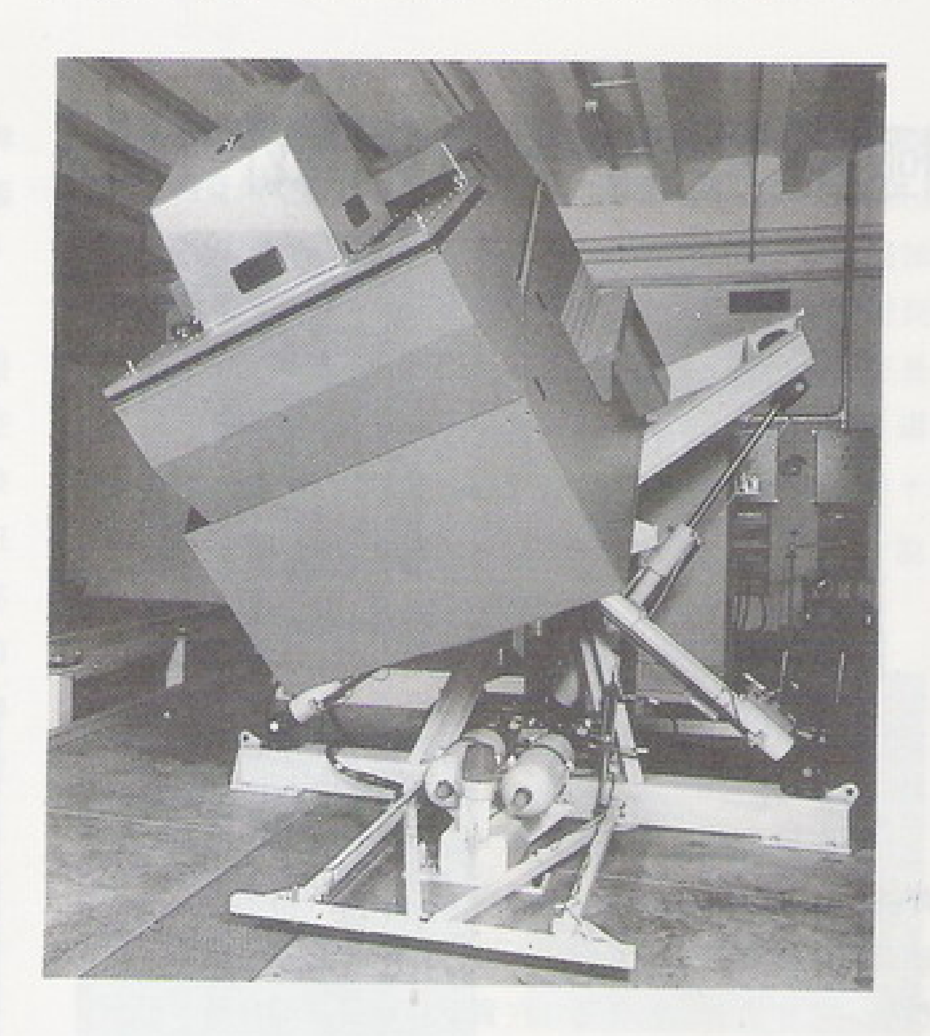




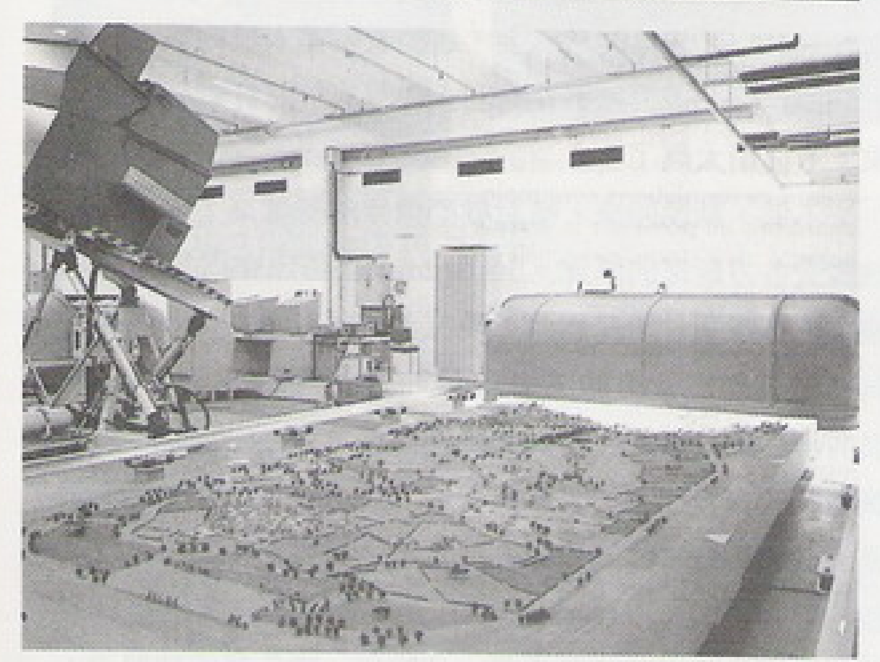


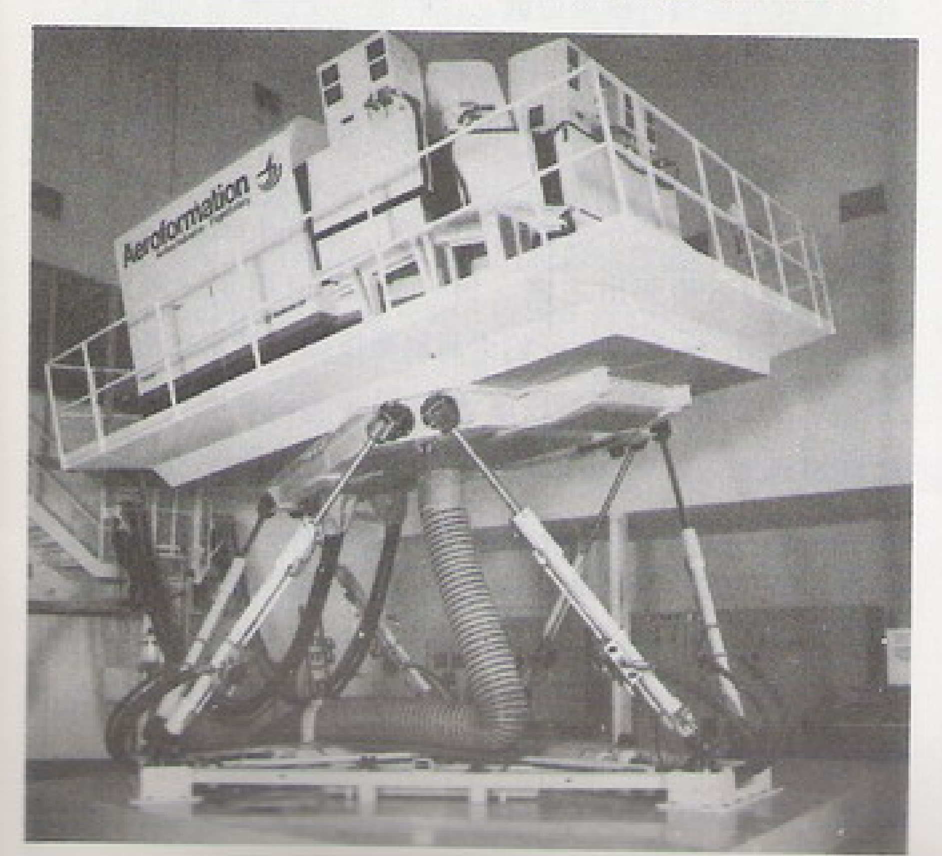


海潤天空的模擬世界



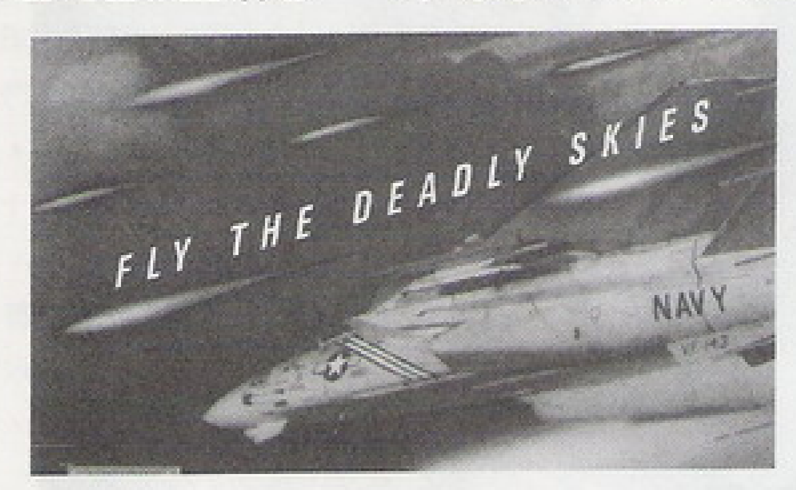








極品推薦—噴射戰鬥機



/賴福鑫

「凌雲御風去，報國把志伸，遨遊崑崙上空，俯瞰太平洋濱……，看鐵翼蔽空，馬達齊鳴，美麗的錦繡河山，輝映著無敵機群。……」遨翔天際，俯瞰蒼穹，擁抱藍天是每個人童年曾有過的夢想，在資訊科技發達的今日，已不再是遙不可及的夢想。筆者有幸加入中國空軍之行列，月前甫從軍中退役，因此對飛行事業知識稍有涉獵，個人在飛行戰鬥模擬遊戲方面，亦累積了數年模擬高空飛行經驗。在此要向各位推介一個飛行戰鬥模擬遊戲的精品之作—噴射戰鬥機（Jetfighter）。這是繼 F-19、Battlehawk 1942、Falcor AT 之後，最先進、最具革命性的 3D 立體飛行模擬遊戲，也是我所見過最為逼真的模擬遊戲，它將 PC 的動畫效果，發揮的淋漓盡致、無懈可擊。沒有 EGA 的玩家朋友們，趕快去裝一台吧！保證値回票價。

噴射戰鬥機（Jetfighter）之主題是敍述不久的未來在美國西海岸，一群中南美洲的國際毒品走私集團，他們利用走私所得的龐大資金，建立一支屬於自己的軍隊，並且擁有自己的兵工廠，其武力之強大，已對鄰近諸國構成嚴重之威脅。另一方面，美國為了對抗此一日益昌獗之販毒集團，成立了一個極機密的超軍事組織，負責殲滅這群走私又販毒的恐怖份子。而你，就是這個組織的一員，由全國飛行戰鬥聯隊千中選一的優秀飛行員，由於你身負著掃毒殲敵，捍衛國土的重責大任，因此，加入這個組織後的第一件事，就是要先通過四項訓練課程的考驗，以實力來證明你足堪大任。首先是執行一項高空攔截任務，然後是練習轟炸跑道，按下來是和你的飛行教官進行一場模擬式的空中纏鬥，最後必須在波濤洶湧的海中從星座號航空母艦上起飛和降落四次，兩次在白天，兩次是夜間，而且難度逐次提昇，但這也是遊戲中最逼真、最具挑戰性的一部份。想想看，要在上下起伏落差高達十幾呎（甚至數十呎）的航艦上降落，非拿出真本事不可，沒有一絲一毫的運氣成分在，而且，除非你通過了所有的訓練課程的考驗，否則，你永遠無法開始執行正式的任務。

以筆者個人的飛行時數和經驗來說，可以算是飛行模擬界的頂尖好手了。在 F-19 中我早已晉升至頂級官階一空軍上校，也曾在無敵飛狼（Gunship）中贏得國會最高榮譽勳章（Congressional Medal of Honor），而且在 Battlehawks 1942 中更是所戰皆捷，成功的完成了無數次的攻擊任務，但是，一遇到噴射戰鬥機（Jetfighter）就沒輒了！問題就出在四次的降落上面，我不知花了多少時間，用盡一切方法，想把我那架 F-14 降落在星座號航空母艦上，但是沒有一次成功過，不是一頭栽入水中，就是在甲板上撞個大洞，再不然就是攔截鈎沒有鈎住甲板上的刹車索，而不得不再度緊急起飛。平時，在陸上基地跑道降落已經不是件容易的事了，更何況要在狂風巨浪中降落在一艘上下起伏的航艦上，這簡直不是人玩的嘛！但是，我也承認，我大概須要再回去空軍官校好好的受受訓再來。（技術太爛了！）

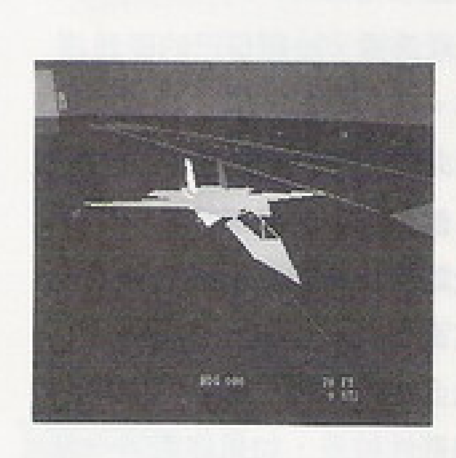
不過，話說回來，噴射戰鬥機雖然難度高了點，但依然廣受各方玩家的厚愛。Jetfighter 之所以在同類軟體中出類拔萃、嶄露頭角，最主要有兩方面：一方面是它具有令人難以致信的流暢畫面，另一方面是 Jeftighter 具有極佳的故事性和優異的劇情架構，不像 F-19 般只強調單純的作戰任務和攻擊練習，Jetfighter 的每個任務都是一個充滿故事性的情節（而且至少超過三十個以上）。說的更確切點：Jetfighter 可以說是第一個具有故事關聯性及發展性的飛行模擬遊戲。你的每一次任務成功與否，都會影響到往後任務的進行，不再只有升級或晉階。總之，Jetfighter 不論是畫面、故事或模擬，在所有 PC Game 裡都是一等一的。

接下來為各位介紹噴射戰鬥機（Jetfighter，以下簡稱 JF）的三項突出之處：第一是 JF 使用了一種叫做 Dinnerman technology 的卡通動畫技術，就算你所用的電腦是沒有加 Tubor 的慢速 AT，螢幕上的畫面還是一樣的流暢無比，感覺就好像在看電影一般 暢快極了。這種卡通影片式的動畫技巧，是 F-19 或 Battlehawks 1942 所無法企及的。其次是，JF 運用了一種360° 的全圓周攝影技巧，你可以把一架攝影機放在飛機前後左右360° 的任何一個位置，這種功能對觀察及輔助起飛和降落特別有幫助。最後談到 JF 的另一項重大突破之處就是 JF 這個遊戲使用了人工智慧（Artifical Intelligence）來模擬敵

機飛行員之技巧，絕不會像 F-19 的敵機那般白痴，能夠好好的跟你大戰一場。等你遇到凶狠的米格機及緊追不捨的蠶式導向飛彈時，你就會知道他們的厲害了，保證讓你心驚膽跳，汗流浹背。人工智慧絕不是蓋的。不管怎麼說，Jetfighter 無論在動畫處理或飛行模擬等各方面都是第一流的，也是唯一由許多故事編串而成的世界級飛行模擬軟體；擁有它，你就可以在自我的空中，盡情揮灑青春的色彩，「和天一樣高」不再是遙不可及的夢想。

最後，給各位一個良心的建議：趕快存錢去買一台 EGA 彩色螢幕吧！許多 PC 上精彩的 Game 在單色螢幕上不是慘遭壓扁，就是面目全灰（黑白螢幕），再不然就是臉色發青（綠色螢幕）。例如叫座的時空戰士（Space Harrier）這麼好的動作遊戲，在單色螢幕中就給糟蹋掉了，當你還搞不清楚迎面而的是怪龍或火球時，就已聽到一聲慘叫，死的不明不白，這不是你的技術太爛，實在是裝備不精良之故。因此，像 Jetfighter，Falcon AT 這等 PC 極品，自然與你的電腦無緣囉！怎麼？心動了沒？趕快去搬一台回家吧！當你打開你的 PC 開關時，你會說：「嗯！很好！我喜歡。」






「海獵鷹戰鬥機」降落及戰鬥技巧

/A.L.F

⑴降落速成：

500呎左右水平飛行，找到適合降落位置，即可定點著陸。先檢查左下角儀表板之推力高度是否與「小飛機」之底部齊平（蠻主觀的）如圖：　。如果起飛時就調成此種高度，此時自然不必費事了。接著按3（垂直噴射），並使飛機水平且無水平速度（HUD速度計指零），此時就會發現飛機高度增加至約 707 呎成一平穩狀態，可以稍微調整機頭及尾舵做盤旋動作，但不可過久，否則仍有可能墜機（如人飲水，冷暖自知）（註：盤旋並非降落之必需程序）。接下來只是為了定點需要。按 U（起落架）、F（副翼）；下一個步驟是減少推力，試探性地按 O（英文字母 O）減推力，一看到高度下降就要立即停止，它會下降至某一高度又成平穩狀態，再按 O 幾下（步驟同前），又降至某高度，如此做四、五次便可安然降落，加油掛彈。全部過程在30秒內就可完成（如果不做盤旋的話）。

⑵攻擊敵人總部：

必須讓 4 個基地跟著飛機跑。在長途跋涉中，若彈藥、油料不足就降落，再把 4 個基地一起叫過來至同一處，如此基地成了最佳後勤支援。至最後一個作戰區域時，若作偵察飛行，可發現「敵我追蹤雷達」上全是 SAM 基地，但別上當，總部就是這其中之一，必須低飛一個個去目視判斷，可發現一個方形建築物，那便是總部了，送它一顆 Bomb 吧！

⑶空戰技巧：

在高空與米格機廝殺時，常在右下角的「空用雷達」中發現海獵鷹會被敵機從後方咬住，此時最有效的方法是按 4（斜向45° 噴射）並稍微向左或向右飛，便發現「空用雷達」中之敵機會衝到海獵鷹前方，此時只要恢復水平噴射（5 鍵），並壓低機頭左右找找便可送機砲把它 Shot down！



F-19隱形與戰鬥

/L.L.Y

自從讀了 Y. M. J 君的 F-19 飛行心得後，久已平靜的心湖不禁又泛起陣陣漣漪，想當年我叱咤長空，以1,708分榮獲國會榮譽勛章，真是何等風光，如今往事已矣，只好把一些心得留給後進新秀。以下分為選擇、飛行、戰鬥三個方面介紹。

1. 選擇：①遊戲一開始就有一堆選擇，按照自己的硬體選擇顯示卡、圖形等，至於操作方式，我認為還是以鍵盤為佳，除非你的搖桿太好了，不用可惜。進入遊戲後，創造好自己的飛行員，就開始選擇任務了。我認為任務地區應與敵軍素質配合，如此才有真實性，而且可使遊戲進行順利，譬如說在利比亞最好選二、三流的敵軍，因其四周濱海，隱蔽性較差，如果你選第一流敵軍的話，恐怕你飛得就算再低再慢，也無法進入都卜勒雷達防守的沿海地區。至於中歐，不選第一流對手，就無法表現出緊張的氣氛。

②至於交戰規則 ROE 的選擇，我認為以冷戰狀態最能得高分也最能表現 F-19 的特性，因為我們的武器有限，靠摧毀敵人得分很難，遠不如冷戰時期在敵人領空逛逛就能得高分來得多且容易，此又不影響任務的執行，而 F-19 的名字既然是隱形在前，戰鬥在後，可見它所最重要的特性是隱形而不是戰鬥，如果你把它當 F-16, F-15 來飛，一定難以得高分了。

③因為對地攻擊任務難度較高，且目標固定，易於計劃路徑，完成兩個任務，所以如果你志在 CMOH 的話，最好選擇此類任務。至於飛行狀況，可依自己實力選擇，但想得到 CMOH，卻非要認真的練習真實飛行模式才行。

④接著進入簡報，熟悉敵人部署狀況對新手是很重要的，其中最值得注意的就是方形的特別事件區域，最好遠遠避開，如果這種區域太多且阻礙你的航道的話，你可能要考慮是否放棄這次任務了。

⑤武器的搭配是任務成功的關鍵，AIM-120 和 AIM-9 最好都要帶，其他兩個武器攜帶任務所需裝備，副油箱最好不要帶，即使電腦告訴你此行需要11,000多的油料，因為它所計算的是油門全開時的情形，然而為了躲避雷達，我們往往是用省油的低速巡航，所以就主油箱的油料而言，就足以負擔大多數的任務了。對地攻擊最好用導向武器，但滑翔精靈炸彈需要較高的投擲高度，也是很危險的，倒不如用延遲炸彈，可低空投擲。

⑥終於準備出發了，記住好的開始乃是成功的一半，要不厭其煩的做好準備工作。如果情況不利，臨陣脫逃一次又何妨？



2. 飛行：①起飛很容易，只要按照規定來就行了，然後改成自動飛行模式，關小油門，留意敵方雷達、飛機，計算好路線，調整導航點，等到敵方雷達有發現你的危險時，就改成手控，開始超低空飛行。

②超低空飛行在無墜機危險和簡易飛行模式時，倒還容易，只要降低至200呎，關小油門，放下襟翼，保持空持 200哩至250哩左右就可，但唯有真實飛行模式，才能讓你享受到超低空飛行的刺激，並完全發揮隱形的能力，事實上，在面對一流敵軍時，一定要選真實飛行才行。超低空飛行並不難，只要如前所述，調整操縱桿至微小的靈敏度，不斷上下左右修正飛機的狀態即可。

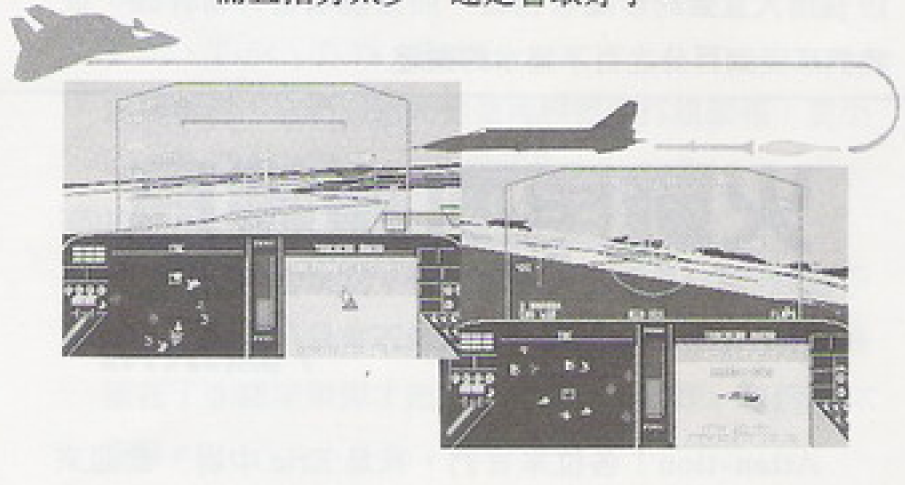
③為了躲避雷達和敵機，我們有時必須飛得更低才行，這種飛行方式，我稱為匍匐前進，是高段飛行員必備的技巧。何謂匍匐前進呢？就是放下襟翼，油門只剩下兩三格，高度100公呎以下，速度200哩以下的特技飛行，要訣和超低空飛行一樣，只是需要更高的注意力，僅

得注意的是，快要失速時，不妨馬上加大油門，使速度回升，此時 EMV 值並不會馬上升高。

④在天上飛容易，降落可就難了，相信這也是一般飛行員懼怕真實飛行模式最大的原因，但只要按步就班的去做，多練習幾次就行了。我認為直接降落較實用，所以在此提供一些心得。降落最難的就是對正跑道，幸好遊戲中跑道都是南北向的，所以我們只要把導航點放在機場南方或北方兩到三格，然後等距導航點約五、六公里時，轉向機場方向（指由東西向接近時），此時距機場約五、六十公里，可以慢慢修正航向。把 HUD 調到 NAV 狀態，用追蹤攝影機找到機場，看看目標是偏左或偏右，務必調整到機首正對 0° 或360° 而且標位於正中央，等到輔助降落系統能作用時，再作進一步修正，另外有一個輔助方法就是利用雷達，直接觀察機場的方向位置，保持雷達幕上縱橫線的平直，也有相當的準確性。等到距機場約二十公里時，降低速度，改成超低空飛行，再接近到十公里時，改成「匍匐前進」，放下起落架，利用目視做最後的修正，記住動作一定要果敢輕柔，才是一流的飛行員。此時觀察一下，是否能順利著陸，如果情況不利的話，不要勉強，拉起重來，中歐往往好幾個機場呈直線排列，你只要向下一個機場飛去就行，利用第一次的調整做基礎，下一次一定能夠順利降落。如果跑道對正了，你就要降低高度到五十呎以下，緩緩下降，當到達跑道端點時收起襟翼，帶上剎車，關掉油門，保證安全降落，而且跑道上才用了一半還不到呢！

3.戰鬥：①你最重要的武器就是隱形，所以不被敵人發現才是上上策，想要隱形，除了飛得低、飛得慢，還要利用地形計畫飛行路線，以欺騙雷達。在面對中歐戰場的一流敵軍時，脈衝雷達對你的威脅往往比都卜勒雷達還大，因為當你以側面對著它時，即使距離相當遠也會被偵測到，所以務必記得要以機首或機尾對著脈衝雷達，至於都卜勒雷達，最好遠遠繞過。當你在山區飛行時，雷達對你的威脅最小，而當你在海洋上空時，雷達卻常常使你無所循形。在這裡有一個技巧值得一提，就是當你選擇較差的景觀時，很多山區會消失不見，於是你就可以在山中飛行，敵人完全看不見你，真是名副其實的隱形，不過千萬不要隨意切換景觀，否則可能突然撞山。

②我的原則是，對於敵機，一定要盡量消滅，即使是冷戰時期。整個任務中，對你威脅最大的，莫過於敵機了，尤其是遊戲一開始時那三架在你航線附近的敵機。如果你不設法先消滅它們，那麼當你處在敏感地區，或接近目標時，它們一定會在旁搗蛋，害你躲又躲不掉，又不敢和它們大戰一場而觸動防空網，最後結局總是很悲慘。如果把它們消滅後，以後出現的敵機多是零星的，且多半不會正好在你目標附近盤旋，就好對付多了。至於雷達站，在冷戰時期最好不要惹它，因為對付它需要小牛飛彈，而且扣分太多，還是智取好了。

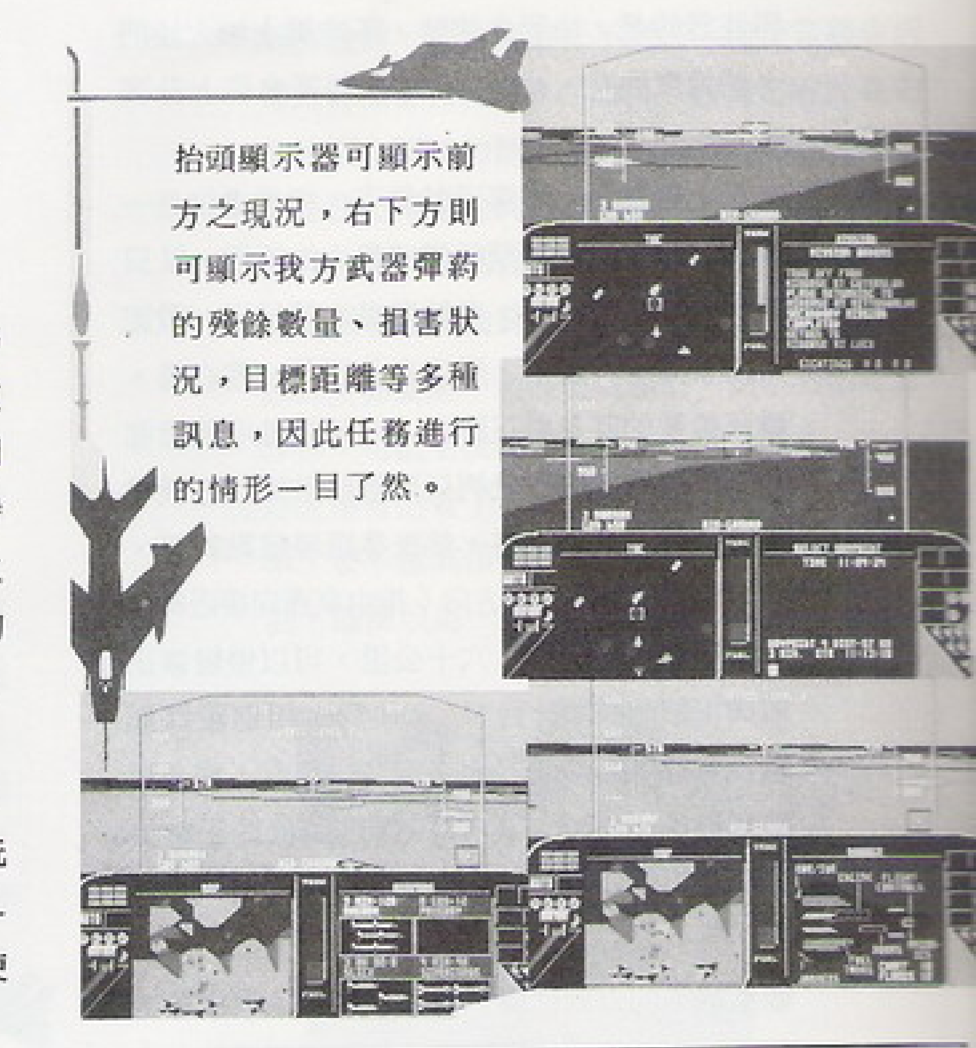


③空戰的技巧很簡單，就是在距敵機約四、五十公里時轉向敵機，然後用匍匐前進的方式接近，當敵機進入最大射程時，加大油門，爬升至500呎左右發射飛彈，然後關小油門，恢復低空飛行，如果飛彈失誤，最好先脫離，再回頭收拾敵機，陷入纏鬥是最不得已的了。在100─200呎的低空，而處於爬升狀態時，也可順利發射子彈，只是命中率會差一些，如果在危險的區域時，可以用這種方法。至於機炮，不必對它抱太大的期望，使用它遠不如設法溜走，生還的機會還大些。消滅敵機的最好戰場，是隱形的山區，在這裡你可以盡量攻擊敵機，而敵人卻對你視若無睹，只不過有時候你發射的飛彈也會莫名其妙的消失，所以最好飛高些再發射飛彈，面對一流的敵軍時，那三個引誘物

是唯一能使你有效避開飛彈的寶貝，所以值得珍惜，但也絕不要小氣，被飛彈攻擊時一定要發出引誘物，因為對精密的隱形戰鬥機而言，中了一枚飛彈就等於大勢已去了。

④對地攻擊只要按照說明書上說的去做就行了，拍照的話採用超低空飛行筆直向目標飛去，等畫面出現時按下快門就成功了。機炮則有時靈有時不靈，有一次我用機炮對油槽攻擊，來回打了十幾趟都無效，炮彈都快用完了，這時HUD上顯示一段訊息，說地面因為我的炮火而發生了火災，而追蹤攝影機也拍到了起火的畫面，可是油槽卻是不管怎麼打都無動於衷，真是有夠絕的。

F-19真是一個無與倫比的遊戲，值得深入的去玩，不僅能獲得很多樂趣，也可增加不少知識，是一個電腦玩家絕不能錯過的佳作。讓我在此特別感謝軟體世界，對F-19採用大盒裝的珍藏版包裝，而且說明書非常詳盡，使我們享受到百分之百不縮水的樂趣。



抬頭顯示器可顯示前方之現況，右下方則可顯示我方武器彈葯的殘餘數量、損害狀況，目標距離等多種訊息，因此任務進行的情形一目了然。

火戰車面授機宜

/陳宗甫

Atten-tion！各位軍官們，我是 Eric 中尉，歡迎來到歐洲！今後，西德和法國就是你和你的 M1 生存地方，雖然據我所知，你們之中有不少人是從別種軍種、單位調來的；無論你們以前是空軍F-19的飛行員，還是空降部隊的游騎兵，只要牢牢地記住一點；你們現在是史上最強的戰車M1A1的指揮官，沒有任何人能擋住你！同時記住一點，你們所駕駛的寶貝是身價百萬美金以上，我相信你們早已經見過基地指揮官威爾遜上校，（就是那頭頂光光的，鬍子蹺蹺的，手裡還常把玩著一把貝瑞塔92F自動手槍）他可是不喜歡部下把M1A1「遺忘」在敵人陣地中；如果你再沒有達成任務；哼哼，叫你的手下幫你「收屍」吧！All Right！進入主題：

㈠Crew：

(1)車長席：

平時，好好利用地圖，盡量開到道路及平地上，非不得已不要上山去表現M1的「越野性能」，（除非你想要給山後的俄國佬一些「驚奇」！）我就有一次剛翻過一個山頭，迎面就來了架Mi-24 雌鹿!當你決定好方向，按「C」固定，之後利用「F9」「F7」環視戰場；注意！在戰場中，相信你的眼睛！當見到奇特的黑點，立刻換到砲手席，對準目標！

(2)砲手席：

在這小小的空間中，塞滿了M1的火力控制系統，先將砲塔轉向，利用「Enter」啟動「TADS」，辨視目標種類和遠近，用「L」鎖定，各個擊破！其中，目標的攻擊順序是：Hind→BROM-2→SPIGOT→坦克→BTR-70→建築物，當鎖定以後，不要忘了用3～10倍率的望遠鏡觀察是否有敵人。（「TADS」也能發現山後的敵人）。

(3)駕駛席：

裝在M1內的AVCO AGT-1500型燃氣渦輪式引擎，其推力達1500馬力。我建議各位不用 Governor（限速機），好好享受「Out Run」的滋味，以時速100公里來飆車，多過癮啊！只要當駕駛高叫：「The engine is overheating！」時立刻按「5」停止引擎；溫度表會由「閃爍」轉「白色」。等引擎完全停止後，再徵速前進，溫度就會變正常，又可以飆車了。對了！常有人一轉向後停不下來，其實只要按加速鍵「8」就會固定方向。

㈡Weapon：

⑴XM256 120厘米加農砲：

看它長4.3公尺的砲身，及它巨大的口徑，你就能想像它有多大的破壞力了。射角由－10° 到＋20° ，當超出這範圍時「TADS」無法鎖定。

① AX彈：特別推薦給各位的武器，因為它有導引性能，所以特別準確；再加上超長有效距離，使它成為對付Mi-24及輕裝甲車輛的最佳武器。對付 SAGGER、SPIGOT 更是百發百中，注意，不要用它來打坦克，這只能幫坦克抓癢而已，準確距離：3000m。

②穿甲彈：裝彈速度、飛行速度都比 AX 彈快，在1000m左右時，擊破裝甲有如切豆腐一般，（除了 FST 坦克外）對於 SAGGER、SPIGOT 及建築物無效。對了，有時敵人在1000m以內會無法鎖定；試試看停止坦克，穩定車身，靜止射擊。準確距離：1500m。

③高爆彈：威力小、射程短、準頭差；廢物一個，除了在對付橋樑和建築物有不錯的效果外，（它們又不會跑）勸各位少用為妙。攻擊橋樑和建築物時，先停止引擎，不要利用「TADS」鎖定，用手動瞄準。（用「TADS」時會打不中目標）像對橋樑時要瞄準橋上交叉的鋼纜；對建築物要瞄準房子、電達，不要瞄準門口。

⑵M240 7.62mm AA共軸機槍：

如果說AX是強勁的長弓，穿甲彈是銳利的寶劍；那麼AA機槍就是護身的短刀！雖然說最大距離是1000m，經過實戰測試，大約在500m時最有威力。對付輕裝甲車輛時，緊緊按著「M」不停發射；子彈多得是，打不完的。

⑶SD 230 煙霧發射器：

當白天時兼具擾亂敵人視力及干擾飛彈的作用；天黑或起霧時就只能當飛彈反制器使用。

㈢Enemy：

⑴Mi-24 Hind「雌鹿」：

相信許多人都對這「飛行殺手」頭疼不已；教你們一招，包你們打「雌鹿」像打小鳥一般！首先將引擎停止，砲口面對 Hind。Hind 在進攻時，必會轉向正對M1衝來。不要急不要慌，等到距離3000m以內，鎖定發射 AX 彈。如果 Miss 而 Hind 又從你頭頂上飛過，立刻將砲塔轉向180°，等到它正向飛來時再次發動第二波攻擊。當 Hind 背對M1飛去時，不要浪費 AX 彈攻擊。我曾有一次對著 Hind 的尾巴射了一顆 AX 彈，結果 Hind 飛得比砲彈快！可見 AX 彈多慢啊！至於 AA 機槍對空的性能，只是安慰一下砲手；從來沒有用 AA 機槍打下 Hind的機會。

⑵BMP-1、BMP-2、BRDM-3：

以上裝甲車都裝有 SAGGER 反戰車飛彈及輕機槍，在遠程時，它們的的危險性比坦克還大，須用 AX 彈在遠處殲滅。到了1000m以內時，它們就只能使用輕機槍來掃射M1了，（對M1的複合裝甲不痛不癢！）這時它們就不值得用穿甲彈來解決，用 AA 機槍就夠了。

⑶AT-3 SAGGER「火泥箱」反戰車飛彈、SPIGOT：

這些ATGW 都不會移動，不過射程特長。當進入3000m時用 AX 彈摧毀。

⑷T-62、T-64、T-72、T-80：

肉搏戰時，它們的砲火也是可以把你打成破布，要小心，除了穿甲彈外，AA 機槍也小有用處。

⑸FST-1：

蘇聯新一代的坦克，十分危險，似乎是M1的好敵手。對付方法，只有不停地用穿甲彈射擊。有一次我連續花了 3 顆穿甲彈才把它「幹掉」。幸好，它們還不普遍。

⑹ACRV-2、BTR-70：

這些只配備有輕機槍的人員運輸車，不值得浪費砲彈！用機槍就足夠。

㈣Damage Report：

⑴GPS：

損壞：不影響。摧毀：砲手席瞄準畫面全黑。（GPS：射手主要瞄準儀）

＊當 GPS 摧毀時，作戰方法如下：先到車長席，發現敵人的方位；再回到砲手席，轉動砲位面對目標；打開「T」夜視系統，畫面上雖然看不到敵人，卻可以用「Enter」及「L」來鎖定目標，照常攻擊。

⑵Smoke Dischargers(煙霧發射器)COAX Maching Gun、Main Gun：

摧毀時，該項武器不可使用。

⑶Ballistic computer（彈道電腦）：

損壞：按「L」鎖定準確度降低。摧毀：無法瞄準。

(4)Thermal Equipment（散熱裝制）：

損壞：散熱不易。摧毀：無法散熱。

(5)Radio Equipment（無線電）：

摧毀：無法接收最新戰況。

(6)Turret Motors（砲塔馬達）：

損壞：旋轉速度減慢。摧毀：無法旋轉，但「A」還是有用，歸位後，可把M1當自走砲使用，當目標用「TADS」發現後。「L」還能鎖定。

(7)Halon（砲盾）、Left Tread、Right Tread（左、右裝甲）

摧毀：準備棄車。

(8)Engine：

損壞：速度下降一半。摧毀：放棄任務。「Quit Anyway」。

(五)Mission：

(1)Mossel Defense：

先向西方越過山丘到達馬賽隘口，清除敵軍摧毀橋樑。再回到基地補充彈藥，朝南「守株待兔」，（敵軍目標是M1基地）發揮M1的長程火力，全數殲滅。

(2)Siegen Infiltration：

由M1基地北走，過橋後轉向東，提高警覺，威力搜索！

(3)Nuremberg Highway：

多帶一些AX彈，至少25顆以上，沿著公路到補給中斷的基地，過橋之後，速度減慢，將看得到的敵人趕盡殺絕。

(4)Mass Destruction：

攻擊蘇俄基地的順序由北而西而西南。這是一場硬仗，每攻下一個基地後一定回去補給；並且多多利用公路。

(5)The Road To Bonn：

這個任務十分簡單、先把 Mainz 大橋破壞，再隔著 Rhine 河砲轟。

(6)Hannover Push：

硬仗，方法有二：(1)正攻法：沿著公路快速前進；但是沿途有 2 個ATGW 陣地，再加上有大軍防守，前途不樂觀。(2)迂迴法：當過了橋之後，車頭朝南，穿過山岳地帶，不過在翻山越嶺之間，常會受到反戰車武器的偷襲，甚至於 Mi-24的正面襲擊！

(7)Convoy：

坦克開在補給車隊前方，邊行進邊掃蕩敵人，小心！不要讓卡車一輛輛被敵人「吃了」！

(8)The Mossel Intercept：

關掉限速器，全速前進、首先向西越過山脈穿過橋樑，再沿著道路往蘇俄斥候隊前進，並擊潰跟來的蘇俄斥候隊。

(六)P.S：

(1)關於近戰（500m以內）：

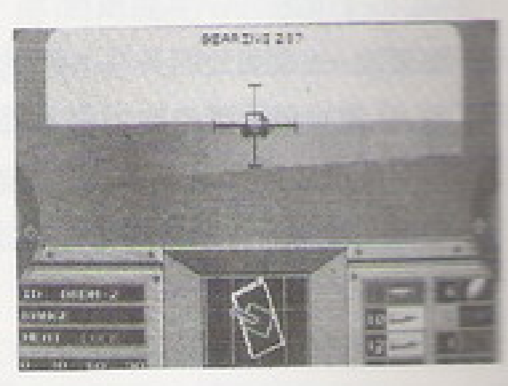
我有一次在 The Mossel Intercept 任務中，因當時天色已晚，我又將M1開到100kg／hr，所以我轉過車頭衝向蘇俄斥候隊的方向。結果我沒發現敵人；敵人也沒發現我。我居然和BRDM-2撞個滿懷！敵人（BRDM-2、T-44、T-80）也慌了，立刻四散，我索性將M1停下，先用 AA 機槍幹掉 BRDM-2，並乘 T-72、T-80還沒回過神時用穿甲彈解決；剩下的 T-55快速從我車身旁穿過，它實在太快了，連子彈都只能在它車後激起沙塵！不過它只一味地逃，卻將引擎部份露在砲口下；我用 AA 機槍就解決它了，近戰時，你慌；敵人比你更慌！

(2)避彈妙法：

M1的瞬間加速度驚人，車體速度由“0”起動到32公里，僅需6.2秒！當你看到敵人發射火砲時，可享受一下「超加速感覺」，來躲掉飛彈。

好啦！經過我這一番講解，我想你們都有了一些概念了。「留得青山在、不怕沒柴燒。」當你面臨棄車的抉擇時，千萬不要猶豫！我想你們沒有人希望成為阿靈頓公園的一塊墓碑吧！

Good luck！解散！





暫時停止呼吸
—傲視長空的

F-16戰鬥機



/林淑敏

自上期推出模擬專輯以來，受到各地讀者熱烈的迴響，不管你是不是模擬遊戲的狂熱份子，你是否曾經想過玩模擬遊戲真的可以與真實開飛機相比擬嗎？現在不妨讓我們暫時停止呼吸一下，聽聽保羅·勃頓（Paul Boughton）駕駛F-16長嘯於藍天的經驗談。

目前在市面上有越來越多的噴射戰鬥機模擬遊戲，而且一個比一個更複雜更逼真。看看目前這些精品：F-19隱形戰鬥機（F-19 Stealthfighter, Micro Prose）、F-16戰鬥飛行員（F-16 Combat PiLot,Digital Integration）、捍衛雄鷹（Falcon, Spectrum Holobyte）、噴射戰鬥機（Jet Fighter,Velocity）F/A攔截機（F/A Interceptor；EOA）和F-15鷹式戰鬥機（F-15 Strike Eagle,Mirrosoft）。當然啦，裡面也不乏以輕鬆為主題模擬遊戲：空中追逐戰（Sky Chace, Ocean）和After-burner Activision）。

F-16自從第一次服役以來，其驚人的戰鬥能力便在衆多戰鬥機中脫穎而出，現在已被公認是世上最佳全能噴射戰鬥機，無疑地，它是一架最佳"纏鬥"戰鬥機，不管在黑夜或白晝，它驚人的效率、安全性和可靠性令人刮目相看，不愧是一架全天候攻擊戰鬥機。

要形容F-16只有一詞：兇悍凜然！它擁有高科技結合的硬體配備，是架可怕的空中殺手。目前大約有2000架服役，而每架大約值170萬美金。

通用動力公司是這架飛機的設計兼生產公司，他們早在1972年發展輕型戰鬥機時，就已經開始有F-16的設計雛形，而迄今已有一個豐碩的果實。事實上再開發改良的計劃仍持續不斷的進行著，實際上，F-16的改良計劃一直排到2000年呢！

F-16是架多功能的戰鬥機。當它扮演一架戰鬥機時，它的容易操作性和DO速度使它成為一架最優秀的戰鬥機；當執行對地攻擊時，不必飛至目標的上空就能精確地轟炸目標。事實上，若它攜有ALCM飛彈（Air-Launched Cruise Missile），可在500哩外將一座城市夷為平地。當它扮演攔截機時，F-16可以輕易地攔截侵入領空的敵機，強迫它再飛回中立的空中領域，甚至可以毫不留情的射下他們，在平常時，還可將武器艙暫時換成多功能的"偵測莢艙"，它可以用手拍照和顯示紅外線映像。最後，當它扮演反艦角色時，還可攜帶"射了就跑"的反艦飛彈，常使敵人聞風喪膽。

尖端科技的融合

F-16在它的發展歷史中，雖然不斷地向精密高科技邁進，但是使F-16成為叱咤風雲的基本特色仍然保存著。

F-16的構造是設計用來承受飛行時所產生的壓力，甚至當它載滿燃料或全副武裝時。駕駛艙的設計方式也使飛行員較易承受巨大的壓力，傾斜30°的座椅可以讓飛行員如同躺在舒適的床上般，幫助忍耐重力。不管你信不信，這種設計方法，可以讓飛行員坐在位子上執行至少10小時的任務，在駕駛艙上方的大泡型座艙罩使飛行員有非常好的視野。

F-16是為一人操作所設計的，飛行員可以邊開飛機，邊操作雷達、聲納，甚至還可以不必轉移他的視線或將他的手從節流閥或操縱桿移開，就能發射武器。當然啦，現在的F-16已經裝備有前視紅外線導 航裝置 、電視、目標[illegible]定系統等，給予飛行員更多的裝置運用。綜觀以上的複雜性，難怪在美國的飛行員要被認為"系統管理人"了。

F-16的服役期限是8000小時，只要它一個月飛行25個小時，就可以服役26年，如果沒有負重，它最高的速度可到達1.350mph。

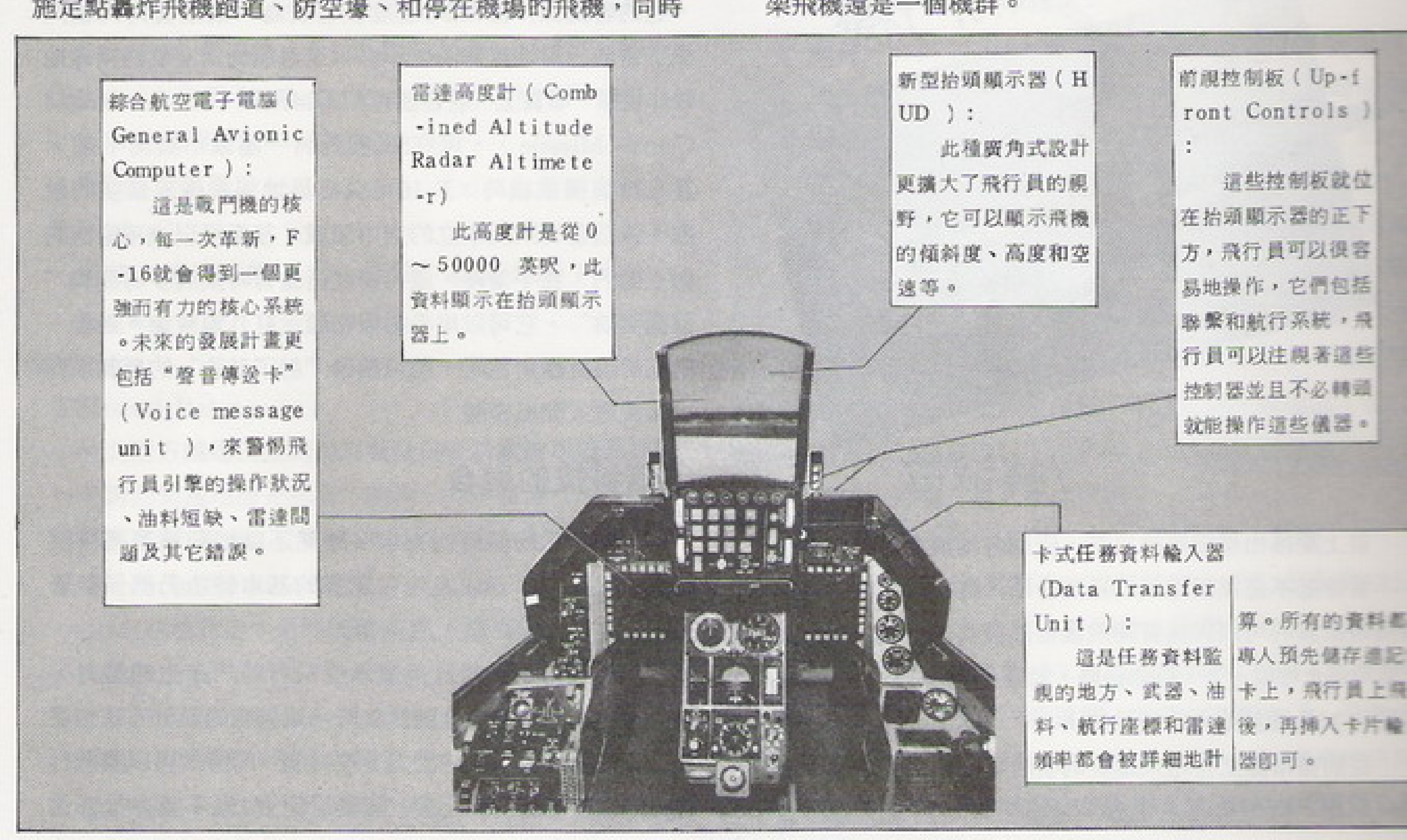
F-16也是以高度求生技巧為理念來設計的戰鬥機，也就是說F-16可以執行一些戰鬥破壞，不但能順利的完成任務，還能成功地返回基地。

雷達（Radar）

F-16C配有一個超級先進雷達裝置—APG—68（V）型脈波都卜勒多用途型雷達。它可以全天候不分晝夜實施定點轟炸。

在執行空對地任務時，可以從一個距離外，精確地實施定點轟炸飛機跑道、防空壕、和停在機場的飛機，同時還能降低被敵人追蹤的機率。它還能偵測海上及地面移動的目標。

在空對空任務中，可同時掃瞄追蹤在60° 上下航線的目標，偵測並建立超過10不同的目標物資料。它還可以解析侵襲機群，飛行員可利用它來判斷雷達上的光點到是一架飛機還是一個機群。



戰鬥機秘密大公開

△F-16是真正最經濟的戰鬥機—美金170萬—，這是為什麼許多國家都爭相購買的原因；一架F-15大約需要美金390萬，而一架F-14則需420萬美金。而一架F-19隱形戰鬥機要多少錢呢？你最好別問，否則會嚇死你！

△有些人認為電影"捍衛戰士"（Top Gun）裡的明星是湯姆・克魯斯！他們全錯了，真正的明星是F-14A雄貓戰鬥機（F-14 Tomcat）。

△F-14最初是用來當作防衛戰鬥機的。

△"捍衛戰士"事實上是一部非常棒的電影，但是在影片中有一、二個小缺憾。還記得湯姆的戰鬥機和蘇聯的飛機在穹蒼中纏鬥的那一幕嗎？如果在真實的生活中，他們也飛得如此靠近的話，恐怕F-14的尾巴就要與蘇聯的飛機撞個滿懷，不兩敗俱傷才怪！還有當笨鵝（Goose）要從他的戰鬥機逃逸，卻不幸死亡的那一幕，還記得嗎？這也是在真實生活中不可能發生的事。

△如果你要降落一架最新式的噴射戰鬥機，而沒有將起落架放下的話，降落時可是會把跑道的人員忙死呢！

△當你看到F-16的照片時，飛行員總是筆直的坐著，除非飛行員正要拍照或垂直飛行，否則這樣的位置對他的操縱非常不好。

△第一架戰鬥噴射機遨翔於天空的是德國的Messerschmitt 262A，在1944年。第一架英國噴射機首次出席任務的是Gloucester Meteor，也是在1944年。

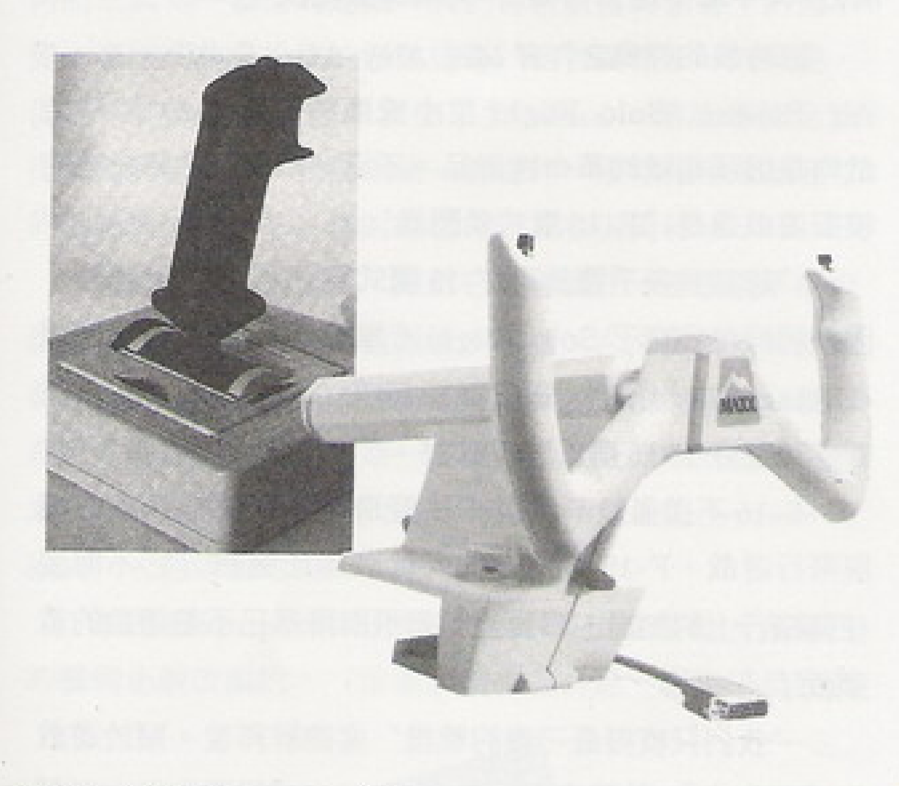
△也許現今世上最優越的戰鬥機是F-19隱形戰鬥機，的許多結構至今仍是一團狐疑。它已經服役約二年了，但其照片卻少得可憐。

△在西方和東方強國之間的戰爭中，NATO北大西洋公組織信賴高度複雜精密的戰鬥機，以尖端科技為基礎蘇聯不太信任太複雜的戰鬥機，但卻有很多高科技的產。科技對抗人類！希望我們永遠不必要去發掘誰對誰錯

如何更逼眞的模擬遊戲

/劉永健

為什麽會有許多人對操縱複雜的模擬遊戲情有獨鍾呢？歸其主因，不外乎是對遨翔於藍天白雲之間的嚮往，以及享受“開飛機”的樂趣。我們為了讓各位鍾愛模擬遊戲的玩家能夠更逼真的享受“開飛機樂”，特地撰了此文，介紹模擬專用的搖桿和聲音主控卡（Voice Master Key System）以饗讀者。



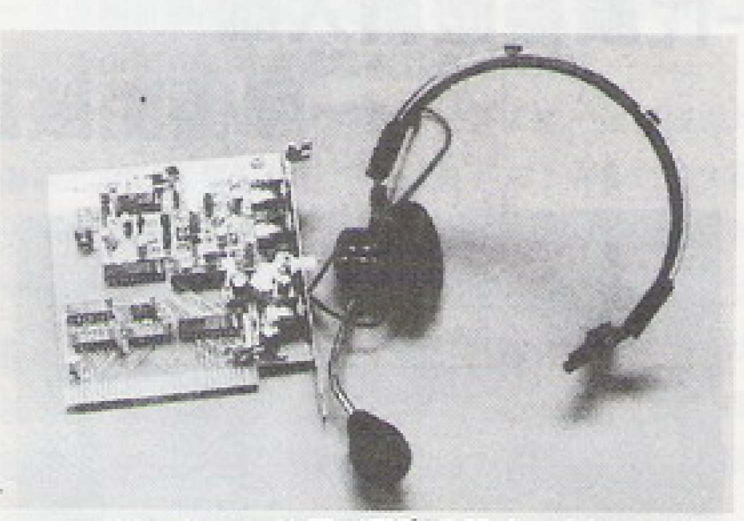
The Yoke′s on You

美國專門為“噴射戰鬥機”(jetfighter）和“F-19”等模擬軟體而設計的二個新型專家搖桿已經正式發行了。一個是仿製美國戰機上操縱的標準模型，另一個則是類似輕型飛機上的操縱桿，被稱為Yoke的玩意兒。這二者，無論在外觀或感覺上，都有如真實操作桿一樣，令你有身歷其境的感覺。

由於搖桿具有真實騷動的感覺，使得那些以基本飛機模型來玩噴射機的遊戲，有了無限的真實感。那些PC模擬的玩家，因著搖桿，應可享受一段快樂時光。但它們並不便宜，到現在雖沒有一個明確價格，然而一般預估在六十、七十馬克左右。你還有興趣嗎？

欲知詳情，請電軟體廣場（Software Circus）01-4362811。

與個人電腦（PC）交談



圖片解說：PC使用者可利用Voice Master Key System逐字告訴他們的電腦該做些什麽。

Covox公司的新產品，Voice Master Key System，讓你能夠把聲音指令和數位化的文件加進IBM的個人電腦及其相容機體中，這個系統可將任何系列的字鍵轉換成活潑的聲音指令，如此更加速了電腦的工作。

這個“辨聲系統”均可應用在CAD，桌上排版，或文案處理上，亦可應用到程式和遊戲上，藉著聲音輸入的方法而加速了操作過程。例如，在桌上排版上，你只需脫口說出“縮小”（Zoom）或“放大”（Magnify）等指令，而不用使用鍵盤或滑鼠。活潑的聲音指令對許多遊戲而言提供了有趣的交錯，飛行模擬便是一例。

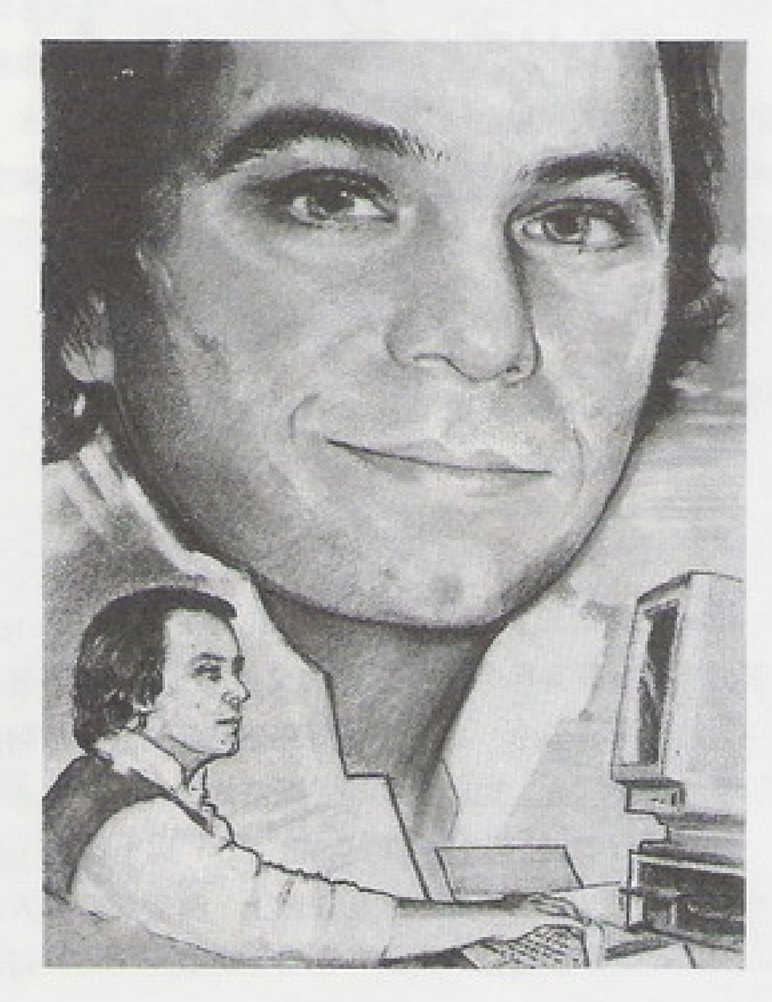
這系統（Voice Master Key System）是由一張卡片（其大小為一般卡之半），一個耳機，軟體及手冊組成。零售價為149.95美元。

地址：Covox, 675 Conger St. Eugene, OR97402

撥讀者服務號碼214。



一代模擬遊戲大師
——席德訪談錄



/好奇寶寶

〝把以前那些不入流的技術都拋諸腦後吧〞席德豪氣干雲地如是說，〝我們所展現的都是目前電腦 3—D 立體繪圖的巔峰技術，這可是會令許多人瞠目結舌〞。

席德不僅是軟體工業界的超級大師。

他總是對他的創作有一股狂熱，視之如命。所以當我們提起 Microprose 最新力作一〝F-19隱形戰鬥機〞，他馬上補上一句：〝這可是空前的超級模擬遊戲〞。你聽口氣多狂啊！

提起模擬遊戲界的巨擘，也只有 Sub LOGIC 的布魯斯・阿維克可與他相提並論，自從〝野孩子〞比爾・史坦利在1982年加入 Microprose 之後，他們倆迭有佳作，諸如：F-15 鷹式戰鬥機、死亡潛航、無敵飛狼、F-19 隱形戰鬥機、紅色風暴，以及風格特殊，頗具創意的大海盜。

得到密西根大學電腦科學學位之後，在尚未購進 Atari 800 的1981年的前七年，梅爾一直沈浸於傳統電腦工業的領域。〝記得那時的 Atari 實在是部親善的電腦，那時候，每個月都能從探討該系統的期刊上挖一些秘密，硬體新消息等等。我花了一年在上面撰寫6520組合語言，就這樣開始我的第一個遊戲。

第一個遊戲是 Acorn 公司的一級方程式賽車，這個遊戲不很成功，不過，卻促成了我結識比爾・史坦利。

〝這時候我寫出地獄貓空中英雄，而比爾對這個遊戲十分看好，此時正是電子娛樂工業風起雲湧的時代，動作遊戲的技術已臻純熟，許多大公司開始加入這個市場，基於這個趨勢，我們開始籌建 Microprose。

這已經是六年前的過眼雲煙了，梅爾起初花了一年左右鑽研戰鬥模擬飛行。那時候大部分的遊戲不是動作遊戲，不然就是電腦棋賽，因此，我想模擬飛行遊戲必可以讓玩家坐在電腦前樂不思蜀。我們預測了模擬飛行的前景與潛力，提早進了這個市場〞，梅爾謙虛地說。

那時候的經典之作有 Mig Aley Ace, Spitfire Ace，Air Rescue, Solo Flight 及小威廉的 Acrojet，每個遊戲均是這項領域的革命性產品，不過，最超時代革命性的模擬遊戲還是〝F-15 鷹式戰鬥機〞。

〝起初我幾乎要放棄 F-15 鷹式戰鬥機的發行計劃，因為那時候我寫了 Solo Flight（單飛駕駛），自信可以在 Atari 800 上面打敗模擬飛行 II（Fight Simulation II），還好 F-15 贏得許多掌聲。〞

F-15 不僅僅是一個像〝模擬飛行 II〞那樣單純的模擬飛行遊戲，F-15 能讓所有人玩來勝任愉快，它不需要任何飛行上的知識，事實上，起飛與降落已不是遊戲的重頭戲了。

〝我們只模擬最刁鑽的戰機〞席德解釋說。關於遊戲的〝親和力〞，他又有另一套說法：〝只要你玩上三個小時，你至少就可看出遊戲的潛力，之後，每次你進入遊戲，都會有不同的感受及新鮮的經驗，人們的時間都很寶貴，因此，遊戲必須從開始好玩到底。

〝F-15建立起 Microprose 在模擬飛行界屹立不搖的地位，套句台灣流行廣告語：Microprose 出品，觀眾有信心。我們開創了模擬飛行的新局，它既讓你感覺起來像個模擬飛行的遊戲，更讓你飛起來像坐在2,500萬的戰鬥機裡〞。

慢慢地，Microprose 的模式建立起來了，〝玩家們個個都是超級空中英雄，我們的終極目標是：讓他們飛行起來很爽，打米格機就像打小鳥一樣。〝教育〞對我們而言是個骯髒的字眼，不過，好的模擬遊戲可以使人們多知道他們的能力。

F-15 也經歷過被 SubLOGIC 的模擬飛行系列追殺的困境。〝他們的理念是：現在你是在學開真正的飛機

因此，各式 各樣真實的狀況都免不了的〞。

後來，公司開始撰寫其他類型的模擬遊戲，阿諾及安迪的〝無敵飛狠〞及梅爾自己的〝死亡潛航〞，它們分別模擬戰鬥直升機及深海潛艇。同時吉姆及阿諾又重回老家籌劃 VTOL 模擬飛行：〝機密計劃：隱形戰鬥機〞（譯者註：此遊戲沒有 IBM 版）。

寫了一大堆模擬戰艦，飛機及坦克的遊戲之後，他出人意表地寫了一個大海盜（Pirate！），這個遊戲綜合了冒險、角色扮演及動作的成分，很多出版商都不看好這個遊戲，但席德自認為這是個偉大作品。

〝我喜歡寫遊戲〞，他解釋道，〝但我厭倦一而再，再而三寫同一類型的遊戲，人們喜新厭舊的惡習，仍舊不變。冒險及角色扮演的遊戲擁有〝組合與機率〞的樂趣，但這不完全是我所願，我加了些 Menu ，讓玩者決定及控制他們的命運。我們創造一個世界，讓你在半途甚至目的地時均能領略不一樣的經驗，它實在很獨特。

這是個很大的嘗試，雖然它賣得很好，但我搞不清到底是冒險迷買的，還是模擬狂？不過，大海盜的成功促成我們更多的產品使用這種格式，〝我想這種模式可以應用在我們的模擬遊戲上，第一個試驗品就是無敵飛狠，雖然大海盜推進到另一個方向，但仍脫離不出 Microprose 的模式〞，他承認地說。

最近 Microprose 出的紅色風暴是根據湯姆‧克蘭西的暢銷小說改編的，〝這個計劃相當有趣，因為這是我們第一次改編自暢銷小說的遊戲，我花了很多時間跟湯姆討論他的書中那些地方在電腦遊戲會顯得有趣。

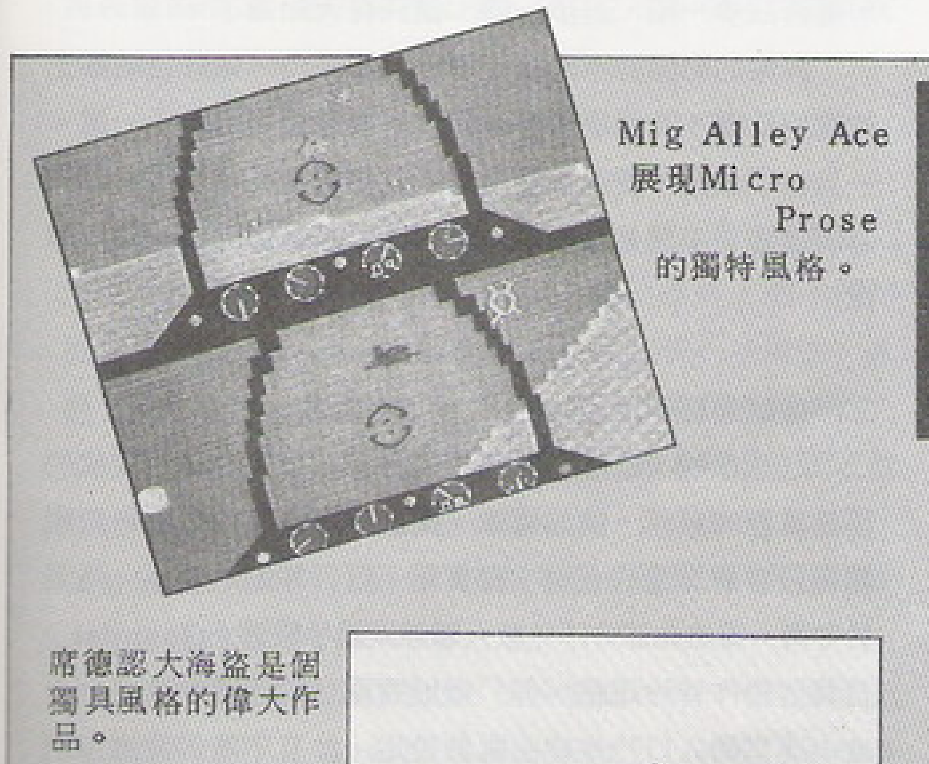
〝現代潛艇遊戲非常複雜，很像棋戲，這個遊戲比死亡潛艇的圖形還要富變化〞，結果引來了許多批評，認為它太冷了，遊戲的高科技成分帶走了人性及意外，〝冷？〞，席德忙不迭問。〝好吧，沒有這些動作軌跡，它才會變得很冷，當你處在某種設想的情況，你才會激發腦力去解決它。〝紅色風暴〞有很多預想的情況，甚至推演到十年後：海洋均權變成怎樣？與蘇俄對峙情勢 ，我們該不該建造海狠級潛艇？〞

接下來的計劃是〝F-19 隱形戰鬥機〞，梅爾親自執行這個計劃，他全心全意投注心力在上面。〝我想任何一個 Microprose 迷都會期待我們計劃出的模擬飛行遊戲，他們通常也不會失望，我們從無敵飛狠發展而來的 3D 立體繪圖技術通通用上去了，這個遊戲的難度介於 F-15 及死亡潛航之間，雖容易上手，但頗具深度，這是一個屬於大衆的遊戲。〞

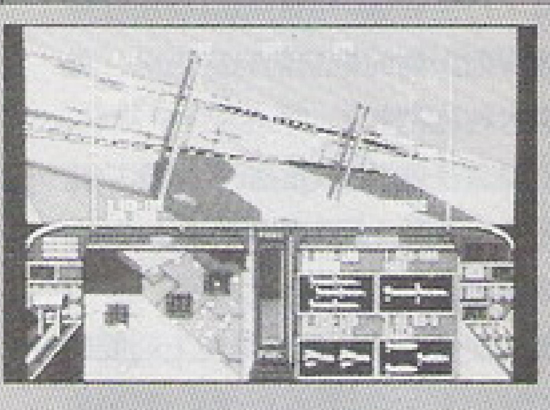
Microprose 的遊戲都有其獨特風格，別於其他典型的遊戲〝許多公司都嘗試模仿我們的遊戲，但總是無法達到我們遊戲的精髓〞。

沒有任何難題可以難倒席德，他不僅是個遊戲玩家，也是這個工業的領袖。

〝我們不是在創造一個公司，我們是在幫助人們創造模擬遊戲工業，只要顧客買了我們的產品，他必然會再度回來。〞梅爾最後語重心長地說。

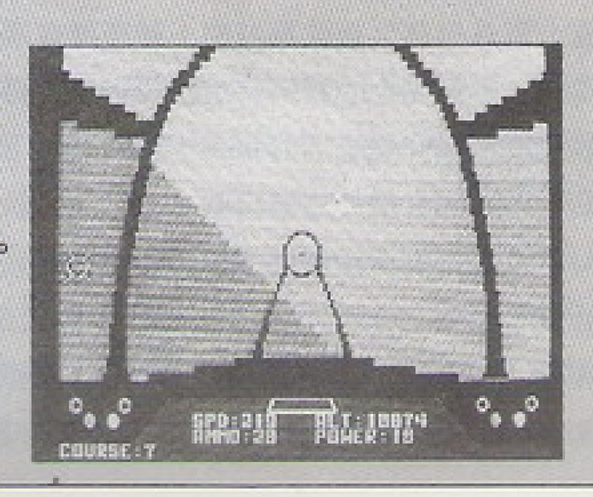


Mig Alley Ace 展現Micro Prose 的獨特風格。

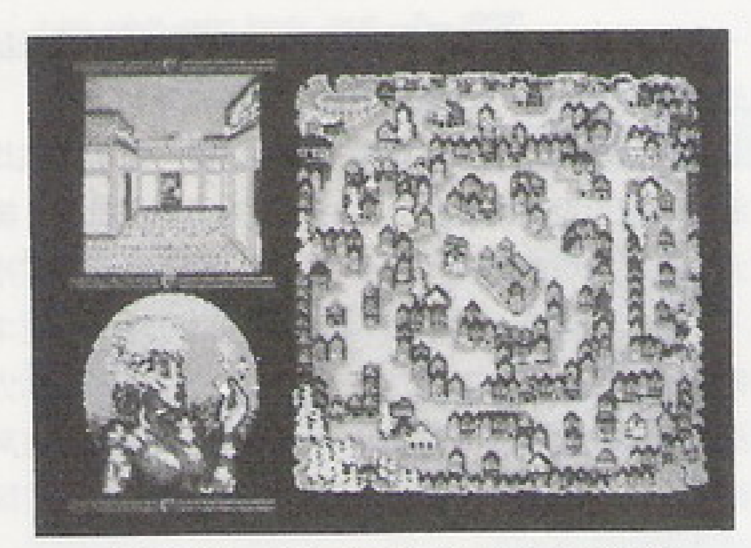


4. F-19隱形戰鬥機是Micro Prose引以爲傲的遊戲。

席德認大海盜是個獨具風格的偉大作品。



比爾‧史坦斯因 Hellcat Ace 而與Micro Prose 結緣。



幽城寶藏評論

/Trillion Wu

類別：主體為「動作冒險」，外加「角色扮演」和「探索任務」

一、海爾斯法，我來了

且讓我們回到「光芒之池」（Pool of Radiance）的時空。從菲蘭城（Phlan）揚帆橫渡月之海（Moonsea），便來到希爾斯法城（Hillsfar）。這個城市是由精靈們所創建的，但如今卻落到馬爾提爾（Maalthiir）手中。馬爾提爾是個通曉法術的商人，仗著手 下「紅毛兵團」（Red Plume Guards）控制了整個非蘭城。

自古俠士便是單人匹馬的獨來獨往，所以無論你是扮演牧師、戰士、魔法師，乃至於賊，都必須單獨出任務。這些任務林林總總，還會因人物的職業而有所區分。熱中冒險的朋友，本遊戲絕對夠你忙的！

究竟要完成多少項「探索任務」（Quest）才算功德圓滿呢？翻遍手冊，竟然隻字未提！推敲箇中原因，或許是遊戲尚未完稿，手冊便已經付梓了吧？

想到成堆成山的寶藏，便教人迫不及待地跨上心愛的白色戰馬，直奔希爾斯法城而來。沒想到這一路上阻礙重重，既是柵欄又是乾草堆的，甚至還有暗箭埋伏！騎在快馬上，不但要小心翼翼跳躍過障礙，還得低頭躲閃飛箭，甚至於不懂交通規則的笨鳥！只要是摔下馬來，或是被飛箭射中，都會損失生命點數（Hit Points）。

抵達希爾斯法城後，首先要找到與人物的職業相稱的公會，如戰士公會、魔法師公會等。透過密碼盤（Code Wheel）跟公會的頭子交談後，他便會派下第一個探索任務。除了接受任務外，在這兒還可以養精蓄銳，重整旗鼓一一像賊便可以在此處修好鑰匙（Lockpick）。要做這些事，很簡單，只需在項目表上作個選擇；有時候，僅僅答以 Y 或 N（Yes 或 No）便成啦！

二、城南城北走一遭

公會裡頭是不會有寶藏的，還是早早到街上逛逛吧！這會兒螢幕左上角是 3D 視圖。也就是眼前所看到的街景；如果面前這幢建築物有名字的話，便會出現在畫面上。而右邊的 2D 平面地圖則是本城——海爾斯法。

信步行去，便會遇上當地居民。多多跟他們攀交情吧，幸運的話就會得到線索、黃金或其他有用之物。如前頭一般，只消以 Y 或 N 答覆即可。但這些文字訊息一閃即過，根本不容人有多看一眼的餘地。好在可以隨時按 R 鍵，重新顯示最新的一道訊息。

請記住，來這兒並不是為了觀光，縱然美景當前，也不能為其所惑，一味在城中閒逛。更不要輕易按下暫停鍵，蓋此鍵並不能真的暫停遊戲，而且現實世界的一分鐘等於遊戲中的一小時，所以手腳一定要快！

此城的商店和機構並非全然是二十四小時開放，在打烊後闖入的後果是：掉入防盜機關一迷宮。那時便叫天不應，叫地地無聲。幸好在手冊的末尾附有十八種場所的開放時間表，諸位冒險家當謹記在心。這些場所業已標明在手冊結尾的地圖上，所剩的便是親臨造訪，確認其所在了。不過一路上仍得小心為妙，因為陷阱迷宮並未標明出來，是否三步一陷，五步一阱，便只有天知道了。

探索的範圍並不局限於海爾斯法城內，像彩色地圖上的沈船位置、交易場所等，只要有興趣便可以走上一遭。一旦出了城門，便有鳥瞰圖指出數條明路任君選擇。此去必將遭逢更多的迷宮和非人類，諸位是否已經做好心理準備？

三、做賊的日子

既然作賊，自然要盡到賊的本分一偷東西。所要偷的都是具體的東西，例如毒蕈。闖進迷宮之後，經由斜俯視圖可以看清周遭的一切：有寶箱、自行移動的物品，乃至於守衛。雖然此部分不免教人聯想到鐵手戰神（Gauntlet）及其他動作冒險遊戲，但「幽城寶藏」的迷宮有其獨到之處：迷宮的入口乃是經由亂數設定，並且不能從此處退出迷宮。必須時時留神突如其來的訊息，是否告知出口已開啟。就算出口已開，也別高興得太早，因為連出口也是經由亂數設定，能否找到就全看閣下的神通了。

尤有甚者，畫面左上有一橫棒會隨著時間的流逝而變短。如果不能在橫棒消失之前找到東西，並離開此地，就會被守衛逮捕，搜出戰利品，然後毫不客氣將閣下丟了出來。想反抗？門都沒有！守衛可以出手打人，賊卻只能走為上策。基本上，這就像超級市場大搬家活動一般，在時限之內要儘量搬。

四、生死搏鬥

假使閣下運氣不好，便不是被丟到大街上，而是淪落到競技場上，和 Orc 之類的凶神惡煞進行一番生死決鬥。就以筆者的親身經歷來說吧：第一回還好，遇上喚作 lefty 和 Left-honded 的兩隻 Orc，筆者掄起手中木棍，往他們頭上猛敲三下，便將對手幹掉。第二次被丟進競技場時，遭遇到紅牛頭怪（Red Minotaur），筆者如法泡製，卻反遭毒手！事後仔細研讀手冊，才曉得那幾棍根本傷不了紅牛頭怪半根汗毛。

在競技場搏鬥的戰術有「向左攻擊」（Attack Left）、「向右防守」（Block Right）和「特殊攻擊」（Special Attack）等，而不同的怪物有不同的致命要害。至於如何克敵致勝，還請詳細研讀手冊。

另一個考驗閣下的眼手協調能力的地方是「塔娜射擊場」（Tanna′s Target Range）。在這兒有投石器（Sling）、短劍（Dagger）、箭（Arrow）和魔杖（Magic Wand）等可供租用練習，當然啦！能用什麼武器得視職業而定。若是選擇比賽，獲勝之後不但可以提高技術，還可以得到黃金，真是名利雙收。

五、創造人物

手冊上說可以把愛將從「光芒之池」或「青色枷的詛咒」（Curse of the Azure Bonds）傳送過來，卻不能傳回「光芒之池」，傳送人物多多少 少會喪失一些屬性，像從「光芒之池」傳送過來的人物便喪失了施展法術的能力。（可惜筆者有什麼事也不能做，因為筆者的「光芒之池」遠征軍在了解此行是「任重而道遠，死而後已」之後，便紛紛稱病去矣。）另外，魔法物品可以隨同人物傳送到「青色枷的詛咒」去。

如果閣下打算另起爐灶，重新創造人物，有六種種族可供選擇：矮人（Dwarf）、精靈（Elf）、侏儒（Gnome）、半精靈（Half-elf）、半身人（Half ling）和人類（human），但卻只有四種職業：牧師（Cleric）、戰士（Fighter）、魔法師（Magic-User）和賊（Thief）。其中除了人類之外，都可以同時擁有多種職業。屬性值由亂數決定，範圍是 3—19。電腦每次給一組屬性值，如果不滿意可以要求電腦重新設定，直到滿意為止。最後為他取個好名字吧。

在本遊戲中，人物的階級無法加以訓練調升，屬性值（如力量）也無法增加，不過卻可以累積經驗點數，賺到黃金和物品，這些都可以傳送到其他「龍與地下城」（Advanced Dungeons & Dragons）系列遊戲之中。

六、芝麻，開門

在傳統的角色扮演遊戲中，賊的能耐取決於開鎖的技能與雙手靈巧程度，但在本遊戲裡卻是取決於玩者的開鎖技術，而且必須在時限之內完成。進行開鎖時，畫面的上邊會出現一個鎖，右側連著數個制栓（Tumbler）。每個制栓的形狀都不相同，而且和下方陳列的鑰匙兩兩相配。

開鎖的方法是先找出和最左邊的制栓形狀相配的鑰匙，插入打開後，再開第二個制栓，以此類推。小心，別拿錯鑰匙，否則不是弄壞鑰匙，便是讓碎片塞住了鎖孔。選用鑰匙的方法甚為簡單。那便是：使用方向鍵。選中之後，它便會在鎖的旁邊出現，確認無誤，再按鍵用它來開鎖。

這是筆者所見過最具真實感的開鎖問題。碰過這麼多鎖，並非每次都有正確的鑰匙可開，有時還是要試試蠻力或其他方法。（鑰匙一旦損毀，除非修好它，否則形同廢鐵。）不過有些鎖暗藏機關，假如插錯鑰匙，它便會爆炸，所以不得不小心謹慎。

不想扮演賊亦可，只要其他身份入城，非人類會不定時現身前來相助，代價則是半數黃金。不過他們不願冒生命危險，只肯出借鑰匙，而袖手旁觀。（正如同現實生活中，事情都是你在做，事成之後別人卻要來分一杯羹那般），除了鑰匙之外，尚可使用鑰匙環（Knock ring）或魔法匙（Chime of Opening）來開鎖。不過，用鑰匙開鎖的技能還是值得磨練，因為它是進入地下城最廉價的方法。

筆者頭一天就被開鎖一事搞得灰頭土臉，信心全失。慢慢地摸熟之後，信心才漸漸恢復。（假如塔娜射擊場有這個練習項目，該有多好！）在迷宮中有一根逐漸變短的橫棒提醒人所剩的時間，在此地也有一條著火的引線負起同樣的功用。由於有這般的時限，只要鎖的制栓超過四個，筆者就改用鑰匙環。此外，如果自認為力氣很大，也可以不去開鎖，直接把門撞開，豈不更省事？

七、意想不到

話說筆者扮演魔術師一角的時候，奉公會頭子之命找尋一隻大章魚，以便製造墨水供書寫之用。筆者便用最古老的探索方法：四處亂闖，直到發現有用的物品為止。結果大出筆者意料之外，竟然必須到別的地下城找尋另一半謎題！（不是謎底）

八、我的心懶了，我的馬累了（註）

「幽城寶藏」最大的缺點便是它強迫玩者回到紮營區（Camp）去儲存遊戲進度。不論身在何處，不論路途多遙遠，閣下都必須不辭勞苦，一路騎回去。下次繼續玩時，再從紮營區出發，騎回上次歇手的所在，或其他地方。有一回筆者便遭強盜洗劫，損失了大半財物，下一個畫面就跳回紮營區。要知道，在紮營區是沒有辦法檢視人物的的財產，以致於筆者無從得知究竟被搶走那些東西，也不知道該存下進度，以便繼續玩下去；還是該再老遠騎回城裡，好清點物品。（本遊戲以圖形來表示鑰匙環、藥劑的數目）由於新手動不動就儲存遊戲進度，本遊戲採取這個方式也許就是不想讓新手這麼如意，但玩者就是需要這種保障呀！

沒多久，筆者便對這種長途跋涉感到厭煩，尤其是已經遠離營地，隔了千山萬水之時。設計者實在該多提供幾個營地，以減少往來奔波之苦。如果能有傳送術（Teleport Spell）更好。

九、瑕不掩瑜

雖有以上缺點，「幽城寶藏」仍不失為一精心製作的遊戲，不但色彩豐富，就連迷宮牆上的圖案也頗多變化。再者，動畫和音效都不錯，執行速度也很快（很少讀取磁碟資料，IBM 版更可以使用硬式磁碟），而新近更發行了線索全集（Cluebook）。

十、結語

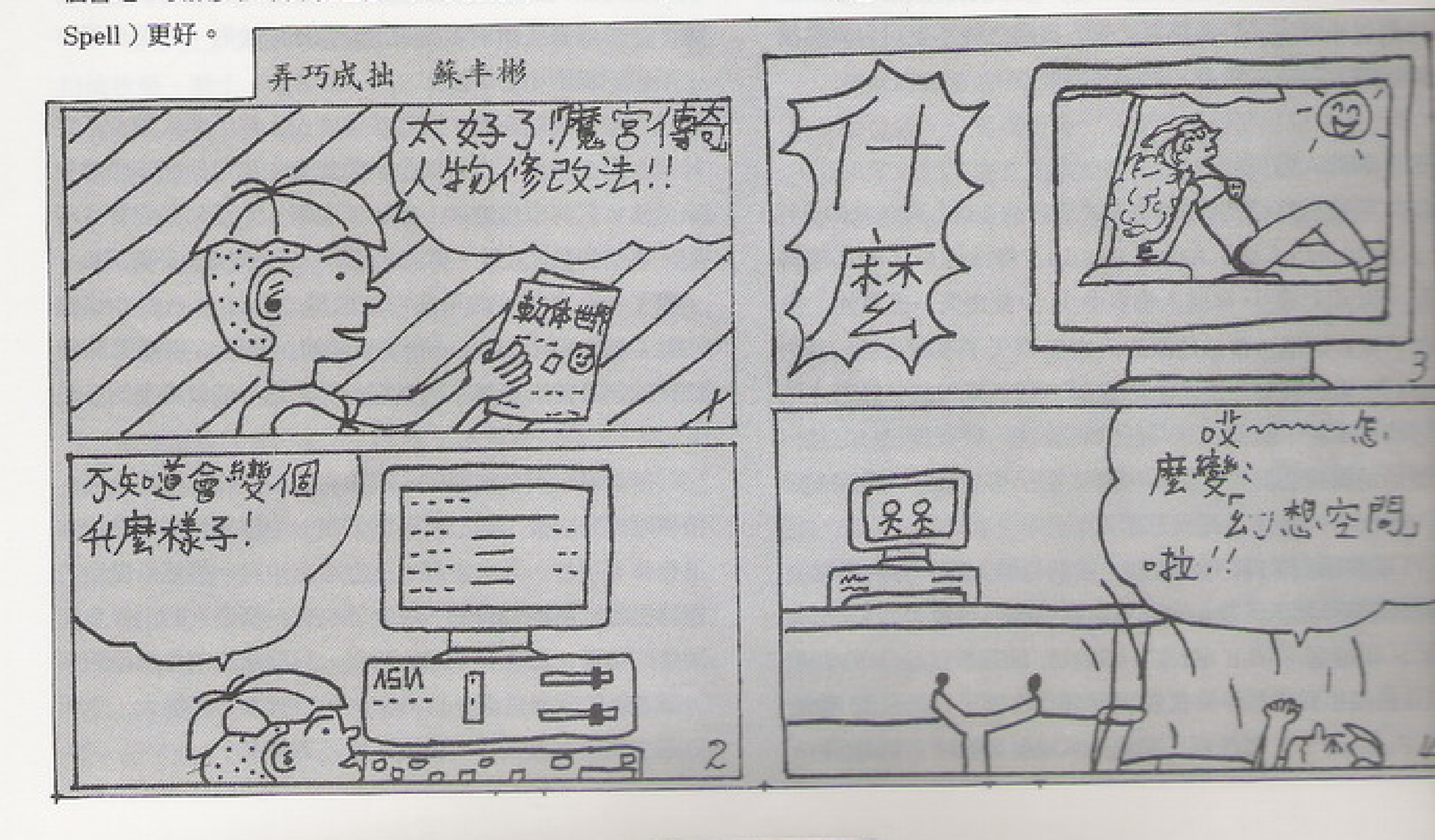
1.SSI公司將「幽城寶藏」歸類成動作冒險，但內中卻包含不少小規模的探索和角色扮演情節。

2.從「國王傳奇」（Times of Lores）、「預言奇兵」（Prophecy）到「幽城寶藏」一系列的動作冒險遊戲中，吾人可以發現此類遊戲蓬勃發展，超過其他類型的遊戲。此一現象或許正暗示動作冒險遊戲將是未來的主流。

3.筆者奉勸諸位，不要企圖用「幽城寶藏」來調教愛將。喜好精彩打鬥、繁雜的法術和艱深謎題的玩家，也不要期望過高。

4.本遊戲最大的特點便是謎題簡單、線索豐富，絕對不會難倒衆生，想白了少年頭。筆者向來對動作冒險遊戲沒什麼好感，卻獨獨愛上「幽城寶藏」。在期待另一個「龍與地下城」遊戲的誕生之時，它仍不失為一個消遣良伴。

（註：語出鄭愁予「牧羊女」）



三國志最高難度必勝法



/劉旭能

各位三國志的玩家是否會因為三國志中難度10的電腦太厲害而不敢玩呢？告訴各位玩家，其實難度10才夠刺激，好玩呢！但是難度10的時候，電腦實在是太厲害了，筆者玩的時候智力100經驗也100的諸葛亮居然會被智力14的無名小卒放火，這真是太誇張了，所以筆者就針對難度10教各位玩家一些必勝絕招。

1.探子神功

本法可在二種情況下使用，各玩家可各自判斷使用。

方法一：本法適用於對方兵多糧少，當你用指令六查詢到這樣的郡而想要攻時就可以馬上派一位將軍去攻擊（筆者建議要去進攻的這位將領，最好讓他的兵力為0其原因有二：1.兵力為0的話，我方只要用1單位的錢和5單位的米，就可以耗上好幾個月，而且失敗要徹退時也不會讓敵方占太多便宜。2.兵力少，對方就較不容易增援，如果一讓他增援他就會再攜帶糧食進來，那豈不白費苦心嗎？），跟他們耗，等他們糧食用完了，他們就得束手就擒了。

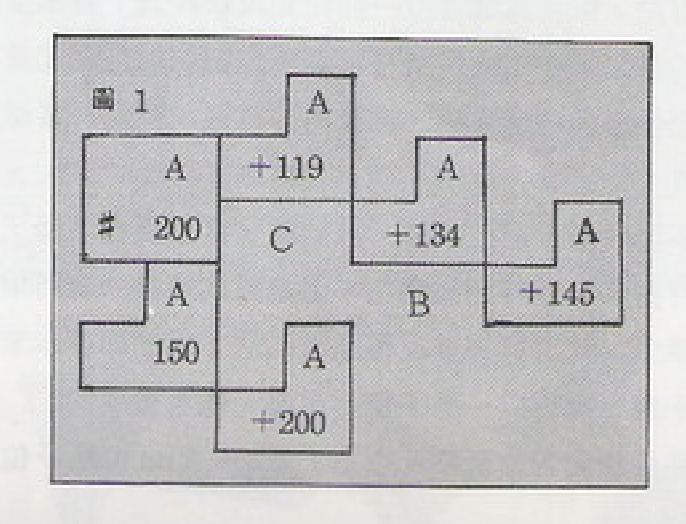
方法二：有時你是否會覺得敵方將軍太多，而想捉他幾個回來呢？這時也可以用此招。而你要運用的將軍最好是戰力高一點的如：關羽（Guan Yu），趙雲（Zhao Yun），而兵力分派越多越好，最好2萬，錢和糧也不要帶得太多，到了那郡用Charge指令，逢人便衝，但要小心一些戰力高的將軍，等兵力快衝完時，再撤退回來。就這樣用一些兵力，錢和糧換得一些將軍，不是很值得嗎？使用此法時最好越快使用越好，因為軟體世界第三期也曾經說過，電腦徵兵是用平均分配的，一開始的時候一個將軍只有二、三千兵馬，頂多四、五千，用關羽、趙雲來Charge，起碼文將可以衝掉三、四個，而敵方將軍一少，總兵馬加起來也不會太多，這就有助於我們各位玩家完成統一中國的心願，您說是嗎？

不論在那一種情況下，使用本法，最大的一個秘訣是米的位置，米的位置不但要放合適，而且還要好好地保護米，以免被敵將占領，各位玩家應該善用各種地形，來保護自己的米，希望各玩家能很快地了解米的位置合適與否。

2.開門見山法（此法較適用於攻城，而較不適用於守城）

此法對敵人非常有效，即使是在難度10時，電腦再怎麼厲害，我方利用此法也可以將敵人完全殲滅。首先我們最好先培養幾個智勇雙全而且經驗值越高越好（最好是100）的將軍準備以後當主將。主將人選如（諸葛亮、司馬懿、趙雲）之類的將軍，如果智力沒有100點時，最好能加到99點比較保險，以免被敵方將軍火攻加佯攻就得徹退了。

將軍培養好之後，就可以準備作戰。此法妙用無窮，即使敵軍有二十萬兵馬，而我軍只有十幾萬，我軍也可以利用此法得勝。出戰時用上述培養好的將軍，當主將兼守米，佈陣形式不致如右圖1，只要能留個洞，讓敵將能夠到達C處即可，佈陣時還有一點要注意的，即主將要有退路如下圖2、3（圖2為錯誤的方式，圖3才為正確的），否則被放火就非撤退不可了，還有小心敵方增援時把敵將放在你主將身邊，圍剿你，或擋住你主將的退路，那其後果可想而知。此法適用於敵方將軍有二個以上時，當敵將有兩個以上時，他就會設法來攻擊米和主將，此時他就會中此計，如果敵將少於或等於二位，他就不會再靠近了。假如那位要靠近我方置米處的敵將，想從旁邊繞，而不進入你的陷井的話，你一定要設法讓他進入圖1的C處，然後，那個兵力一萬四千五百的將軍，移到B處，再用圍剿指令，嘿嘿！即使他有二萬兵馬，不要多久，他就得束手就擒了。



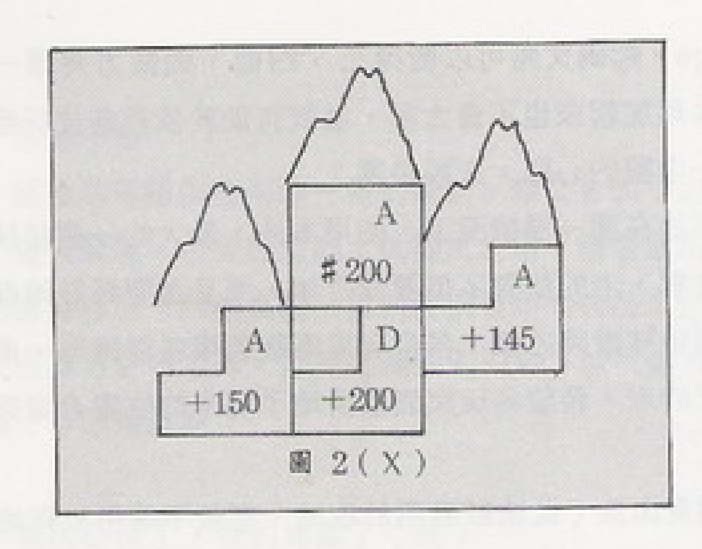


圖 2(X)

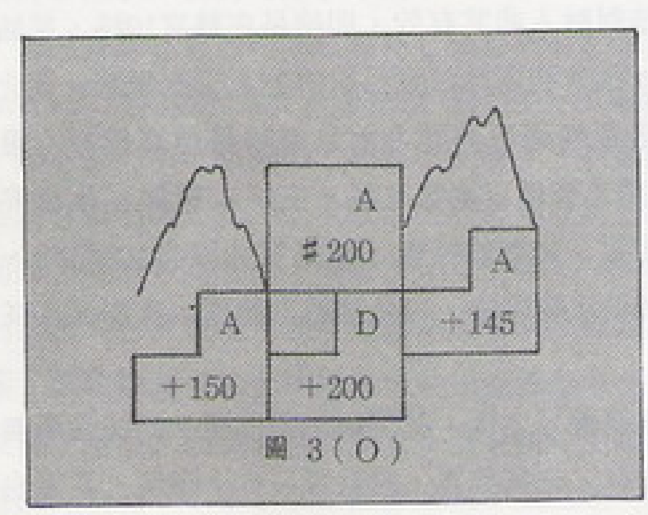


圖 3(O)

本法的關鍵處，也和"採子神功"一樣，在放米位置的好壞，各位玩家一開始用的時候，也許會不太熟悉，沒有適當地利用地形來保護自己的米，而以致於戰敗，但熟悉之後，各玩家應該就會了解到，怎樣放米才是最好的，而那時就可算是完全學會此法，也可以加以變化，一次一起圍剿2、3位敵將，就可以大破敵軍了，多痛快啊！

3.練功法

各位玩家看了"開門見山法"之後，心裡一定會覺得納悶，因為大部分文臣（智力高者），戰力都很低，而"開門見山法"正需要智勇雙全的人來當大主將，智勇雙全的人又很少，該怎麼辦？筆者在此提供各位玩家一個能快速增加戰力的方法，使很多文臣的戰力都能快速增加，而成為智勇雙全的將軍。

首先，筆者建議各位一開始先攻擊較弱，將領少勢力又小的諸侯。在攻諸侯所在郡前，先把那郡包圍起來，不要讓那位諸侯有地方逃，然後再去打他，經過一番激烈的決戰後，如果我方贏了，而且也抓到了該郡的諸侯，這時千萬不要殺他，把他放掉，那他就又會出現在城堡，這時再去打他，一直打到他流亡，因為抓到諸侯一次可增加10點的單力，就這樣一直反覆進行的話，那麼即使本來戰力只有十幾，就可以一下子變得很高，甚至變成100了。

在此建議各位玩家，趙雲（Zhao Yun）是一位很好的將軍，只要送9本書，智力便可到達99了，各位玩家可以好好的加以利用。

4.零星小戰技

(1)抓到諸侯時，最好不要殺掉，因為你若把他殺掉，雖然將領會因為所更換的諸侯之領導力而降低，但是不久後電腦會馬上把將軍忠誠度加到100，（在難度10中）所以筆者建議，善用上述3的方法，其好處有二：一方面可以用來增加我們自己將軍的戰力，而另一方面如果那諸侯流亡了，而他那些附屬的將軍又沒有跟他在同一郡，那他的附屬將軍就會全部都變成自由將軍。他只剩下他自己一個人，還能對我們造成什麼威脅呢？

(2)如果玩家俘虜到中意的將軍，而他的忠誠度又很高的話，筆者建議不要馬上用3收留，應該用2就把他變成自由將軍，然後隨時注意他，如果被別的諸侯徵召去了，你就馬上把他再徵召回來，這樣他的忠誠度少說也有六、七十。

(3)經驗值在三國志中是非常重要的，望各位玩家多加重視，指令1.移動，2.攻擊，3.運糧，4.課特別稅，8.防洪，9.開墾，11.搜尋，12.掠奪，13.建城堡，14.秘密行動，15.外交行動等，皆可增加經驗值。

(4)在此修正一下軟體世界第三期中的三國志攻略心得，有提到說三國志中10點＝100點金，其實應該是1點金＝10點金＝100點金，所以在此建議各玩家在防洪、開墾時一次只要用一點金的夠了，因為一方面可省錢，而另一方面可以增加將軍的經驗值。

(5)軍師的智力在98以上（包括98），在運糧，徵召將軍，秘密行動，外交行動就可以完全信任他，但低於98者，就可要小心，不要太輕易相信。

(6)各位玩家是否有著一種困擾，對方使者來送禮時，各位玩家因為怕對方對你服務太高，而有時不敢接受呢？現在讓筆者教你一個方法，那就是向他借米，而讓他不答應，他如果不答應的話，那他對我們的服務就會大降三十點，所以以後對方來送禮，甚至嫁女兒，你都可以來者不拒了。至於在什麼情況下是他不肯借我們米呢？那是在軍師說：「You will almost certainly be rejected」時，就是他不借你米（此位軍師智力最好有98以上）。

(7)重用智力高的將軍，因為戰力可以很容易地用上述3的方法增加，而智慧較不容易增加。

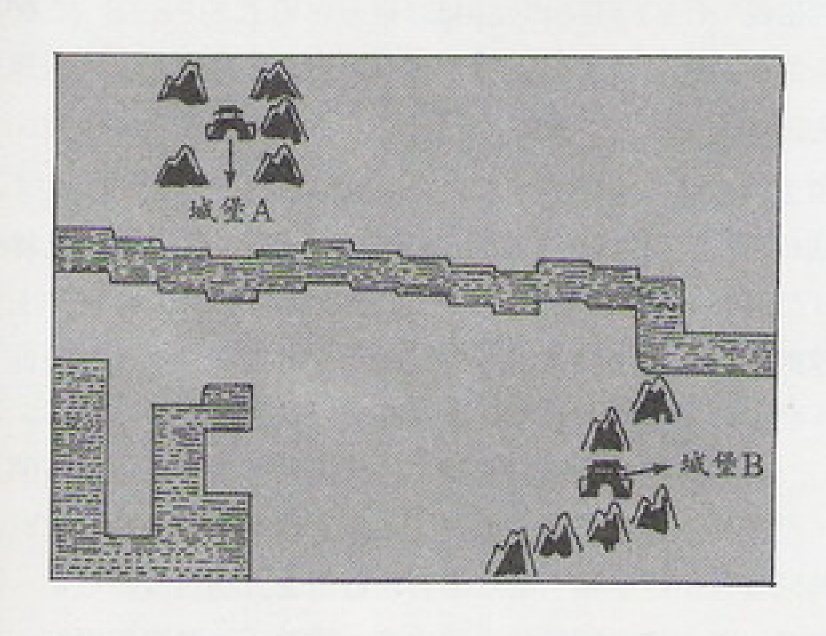
(8)最好儘將智力90以上的將軍納為己有，還有孟達（Meng Da），曹真（Cao Zhen），張遼（Zhang Liao），法正（Fa Zheng），嚴顏（Yan Yan）等，否

他們落入敵人手中是很可怕的。

⑼有時玩家是否會覺得要調查諸侯所在郡要花一次的時間，未免太浪費了，此時可以用指令15，然後再選擇你欲調查的諸侯，注意看螢幕上那一郡的郡號在閃爍，則那郡即為諸侯所在郡。

⑽其實各郡都可以各自利用地形，城堡來防守，但是筆者精心研究後，卻沒有什麼結果，只研究出22郡的防守法，希望對各位玩家能有所助益。

22郡大致地形如右圖，這一郡只要有2位將軍，和足夠的錢和米即可防守20萬大軍了，方法如下：把兩位將軍分開，一位放在圖中的城堡A上，另一位放在C處（只要接近城堡B處即可），此時電腦大軍一定會一起衝向城堡B，然後你再將靠近城堡B的將軍移入城堡B中，同時也把本來在城堡A上的將軍移開，此時電腦的大軍，又會集體靠近城堡A，就這樣反覆地，一個入城堡，一個出城堡，交替進行，過了一個月之後，或者你要增援，或者你要和他耗到米用完都可以，這樣此郡就不會失守了。



5.第三時期劉備攻略法

如果各位玩家對第三時期的劉備有興趣的話，讓筆者教大家一些方法好統一天下，在這時期劉備只有37郡一郡，各種工作都很難進行，所以這時我們要用迅雷不及掩耳的速度，來攻打荊州，別讓他有機會徵兵（荊州即劉表所據之地），首先攻打38郡，建議派趙雲（Zhao Yun），孫乾（Sun Gan），陳登（Chen Deng），劉封（Liu Feng），周倉（Zhou Cang），廖化（Liao Hua），糜芳（Mi Fang）出戰，趙雲為大將，然後再攻40郡，此時要注意，因為39郡有較多的兵馬留守，所以在攻39郡前，先用得來的錢和米徵7、8千的兵，將這些全部分給趙雲，然後再攻39郡，遇到敵將就讓趙雲用Charge指令消滅敵將，最好先衝蔡瑁（Cai Mao），因為他戰力有七十幾，再來延41，42，44，43順序一直攻下去，不要一年，就可以入主荊州而代替劉表，但攻打時要注意，劉表在那一郡，因為他領兵一萬人，在攻在劉表所在郡之前，先 徵兵，才有辦法攻打他，進入荊州後，就以這8郡做為國土，任用賢才，安撫百姓，招兵買馬，增加將軍經驗，士兵的鐵器（43郡為鐵庫），及練兵，不要多久，你的兵力就會非常強盛，就可以向外擴張，進而統一中國。

希望以上5點，能對各位玩家在玩難度10的時候，有所幫助，祝各位玩家能在難度10之下，統一中國。

高速賽車 無敵修改法

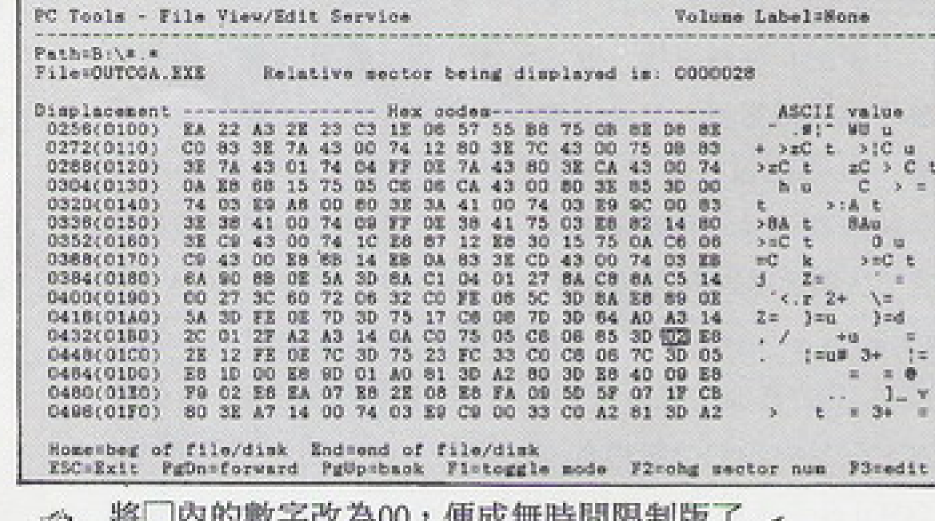
香港/伍家亮

各位玩家，是否在OUTRUN裡因為不易過關而感到氣惱！或者想看看沿途的美麗景色，但又因時間不足而停滯不得前進呢？

所以特將OUTRUN改為時間不限版，每當倒數至零時，它會變回99秒重新倒數。所以十分適合一些想看風景和練習賽道的人。

只要用PCTOOL的EDIT指令，選擇“OUTCGA、EXE”的檔案，再按F2改“Relative sector”為28，然後按“PageDn”，修改432（1BO）那行的“02”為“00”便行了。

快點修改吧！在各賽道上風馳電掣，無牽無掛，看看沿途的美麗風景，真是賞心樂事啊！



```
PC Tools - File View/Edit Service                     Volume Label=None
-------------------------------------------------------------------------
Path=B:\*.*
File=OUTCGA.EXE     Relative sector being displayed is: 0000028

Displacement ----------------- Hex codes---------------------   ASCII value
 0256(0100)  EA 22 A3 2E 23 C3 1E 06 57 55 B8 75 C8 8E D8 8E
 0272(0110)  C0 83 3E 7A 43 00 74 12 80 3E 7C 43 00 75 08 83
 0288(0120)  3E 7A 43 01 74 04 FF 0E 7A 43 80 3E CA 43 00 74
 0304(0130)  0A E8 68 15 75 05 C6 06 CA 43 00 80 3E 85 3D 00
 0320(0140)  74 03 E9 A8 00 80 3E 3A 41 00 74 03 E9 9C 00 83
 0336(0150)  3E 38 41 00 74 09 FF 0E 38 41 75 03 E8 82 14 80
 0352(0160)  3E C9 43 00 74 1C E8 87 12 E8 30 15 75 0A C6 06
 0368(0170)  C9 43 00 E8 6B 14 E8 0A 83 3E CD 43 00 74 03 E8
 0384(0180)  6A 90 8B 0E 5A 3D 8A C1 04 01 27 8A C8 8A C5 14
 0400(0190)  00 27 3C 60 72 06 32 C0 FE 06 5C 3D 8A E8 89 0E
 0416(01A0)  5A 3D FE 0E 7D 3D 75 17 C6 06 7D 3D 64 A0 A3 14
 0432(01B0)  2C 01 2F A2 A3 14 0A C0 75 05 C6 06 65 3D 02 E8
 0448(01C0)  2E 12 FE 0E 7C 3D 75 23 FC 33 C0 C6 06 7C 3D 03
 0464(01D0)  E8 1D 00 E8 8D 01 A0 81 3D A2 80 3D E8 40 09 E8
 0480(01E0)  F9 02 E8 EA 07 E8 2E 08 E8 FA 08 5D 5F 07 1F CB
 0496(01F0)  80 3E A7 14 00 74 03 E9 C9 00 33 C0 A2 81 3D A2

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

將□內的數字改為00，便成無時間限制版了

老GAME再出擊



不死版修改篇

/鄭余明

PLATOON「前進高棉」是由美國DATA EAST公司於1987年所發行的高難度動作、射擊遊戲。它的攻略篇已由本刊的特約作家方善悅先生發表過。方先生憑著一股堅毅無比的戰鬥意志，以真功夫和棉共週旋達半年之久；終於完成任務，光榮退役。在此對他那種奮鬥不懈的精神，由衷地表示敬意。不過，我想絕大多數的玩家，不可能也擁有方兄那樣的耐性；肯花上半年的時間，去玩一個動作遊戲。因此，它的「不死版」也應該公佈出來了。如果再不公佈的話，許多玩家眼看這個遊戲結束無望；將會把磁片洗掉，那就太悲哀了。

要把「前進高棉」改成「不死版」相當複雜，所要修改的地方相當多，是筆者第一次遇到；希望它是「空前絕後」，否則每一個GAME都和它一樣，那可就慘了。「前進高棉」共有兩張磁片，它的主程式放在第一張磁片裏；依顯示器的不同可分為PH（單色卡）、PC（CGA卡）和PE（EGA卡）等3個EXE檔。筆者在此只公佈PC.EXE檔的修改方法，至於PH.EXE和PE.EXE兩個檔案，只是修改的位置稍有不同而已；讀者可自行利用PC TOOLS工具程式搜尋相同的字串即可，我就不必再贅述了。好啦！現在拿出磁片開始修改，可別讓巴恩斯中士等太久。

以PC TOOLS工具程式讀PC.EXE檔的第47磁區，把BYTE 121的值，原來的04改為00（如表一）；那麼以後碰到導電鐵絲時，就不會損失一人。接著讀出磁區51把BYTE 420到422的值，由原先的A2 07 06全部改為90（如表二）；於是我方人員的傷害點數，就不會增加了。讀取第53磁區，把BYTE 81到90的值，由原來的FE 84 34 2F 80 BC 34 2F 04 76改成9個90，將最後一個76改為EB。接著把BYTE 96的04改成00，再把BYTE 116到118的值，由本來的E8 79 F0全部改為90（如表三）。上述的修改，會使我方的傷害點數不會增加、不會損失一人和士氣保持高昂。讀出磁區66，將BYTE 79至82的值，由原本的FE 06 07 06全部改成90。再把BYTE 113的40改為00（如表四）。上述的修改，會使傷害點數不致增加和士氣不會下降。讀出磁區69，將BYTE 118到121的值，由原來的FE 06 07 06全部改成90。再把BYTE 152的值，由原先的40換成00（如表五）。這樣的修改，會使我方的傷害點數不會增加，同時士氣也不致下降。再讀出第72磁區，把BYTE 345至348的值，由原先的FE 06 07 06全部改成90。接著把BYTE 382的值也改為00，以代替原先的40（如表六）。如此的修改，會使傷害點數不致增加和士氣依然保持旺盛。最後讀取第94磁區，把BYTE 424到427的值，由本來的FE 06 07 06全都改為90。並且將BYTE 432的值改成00，以代替原來的40（如表七）。上述的修改，會使我方的傷害點數不致增加和士氣不會降低。啊！好不容易，「不死版」終於出爐了。

如果你還意猶未盡的話，也可以再修改一下逃難時間，反正又不會遭「天打雷劈」。說真格的，兩分鐘的逃難時間實在是短了點，雖然筆者也曾憑著真功夫闖關成功。但是，萬一路上的棉共出現太多，就難了。讀取磁區96，把BYTE 207至216的值，由原先的FF 0E 64 4D 83 3E 64 4D 00 7D改為90 90 90 90 90 90 90 90 90 EB（如表八）；那麼時間就會被凍結住，你也就可以從容制敵了。

「前進高棉」實在是一個不可多得的好GAME，不論是畫面或內容均是一流的佳作；只可惜難度被定得太高，但現在已不成問題了。



表一

```
PC Tools R3.23                                              Vol Label=None
---------------------------------File View/Edit Service-------------------------------
Path=A:\*.*
File=PC.EXE           Relative sector being displayed is: 00047

Displacement ------------------ Hex codes---------------------        ASCII value
 0000(0000)  83 C6 0A 81 FE C8 00 72 C5 EB 3D 90 8B 1E 3F 32         = r  =  ^?2
 0016(0010)  4B 03 DB 8A 87 60 30 B4 00 8B F0 8A 87 61 30 8B      K     .0=      a0
 0032(0020)  F8 A1 3D 32 2D 0C 00 BB 5E 00 8C C9 81 C1 18 3D        =2-  ^.  =  ^=
 0048(0030)  89 0E 03 01 E8 A1 3D FF 06 3F 32 83 3E 3F 32 0D            =  ?2 >?2
 0064(0040)  72 06 C7 06 3F 32 00 00 83 3E 43 32 00 74 6B 83      r   ?2-- >C2 tk
 0080(0050)  3E 43 32 01 75 1B 8B 36 30 32 80 03 2A 84 34 2F      >C2 u  602* * 4/
 0096(0060)  84 00 F7 D8 03 C0 03 C0 8B D8 03 C0 03 C3 8B 7F      + -   + +    + + .
 0112(0070)  FC 8B 36 30 32 C6 84 34 2F 00 8B 1E 43 32 4B 03        602  4/  ^C2K
 0128(0080)  DB 8A 87 60 30 B4 00 8B F0 8A 87 61 30 8B F8 A1         :0=      a0
 0144(0090)  41 32 2D 0C 00 8B 1E CA 31 83 C3 13 8C C9 81 C1      A2-    ^ 1 =  =
 0160(00A0)  18 3D 89 0E 03 01 E8 2F 3D FF 06 43 32 83 3E 43      ^=      /=  C2 >C
 0176(00B0)  32 0D 72 06 C7 06 43 32 00 00 C3 C7 06 56 29 1C      2 r    C2   =  V)
 0192(00C0)  00 C7 06 68 29 18 00 A1 46 2F A3 52 29 A1 4A 2F         X)^  F/ R) J/
 0208(00D0)  A3 54 29 C7 06 5A 29 0B 00 C7 06 5C 29 05 00 8C       T)  Z)      \)
 0224(00E0)  C8 05 18 3D A3 03 01 50 53 51 52 1E 8A 00 00 8E      = ^=     PSQR^=
 0240(00F0)  DA A1 05 01 50 A1 07 01 A3 05 01 A1 56 29 50 A1      +    P          V)P

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

原值為04

表二

```
PC Tools R3.23                                              Vol Label=None
---------------------------------File View/Edit Service-------------------------------
Path=A:\*.*
File=PC.EXE           Relative sector being displayed is: 00051

Displacement ------------------ Hex codes---------------------        ASCII value
 0256(0100)  06 43 32 00 00 C7 06 2C 32 00 00 C7 06 CA 31 32       C2      ,2       12
 0272(0110)  00 C7 06 CC 31 32 00 C6 06 7D 05 00 C7 06 25 32          12    }      %2
 0288(0120)  00 00 C7 06 27 32 00 00 C6 06 DC 31 00 C7 06 D0           '2         1
 0304(0130)  31 00 00 8C C8 05 F2 28 A3 07 01 B8 00 B8 8E C0       1    =   (         =
 0320(0140)  BE 60 18 B0 FF B9 50 00 26 88 01 46 E2 FA B8 00        .^=  P &  F
 0336(0150)  00 BB A0 00 BE 57 32 B9 00 B8 8E C1 E8 80 3F B8        =    W2          ?
 0352(0160)  00 00 BB A8 00 BE 72 32 E8 74 3F B8 00 00 BB B0         =     r2 t?     :=
 0368(0170)  00 BE 9C 32 E8 68 3F A1 30 2F BB 00 B8 8E C3 B9         2 h? 0/=        =
 0384(0180)  01 00 BF 32 19 BE 55 55 E8 86 3D E8 29 FE E8 44        +2v UU   = )     D
 0400(0190)  FE E8 87 FE E8 5C FE 8B 36 30 2F 4E 03 F6 03 F6           \   60/N
 0416(01A0)  8A 84 34 2F 90 90 90 B8 F0 00 BB B4 00 E8 B6 40        4/              @
 0432(01B0)  8C C8 05 18 3D A3 05 05 E8 40 36 8C C8 05 18 41       = ^=      @6 =  ^A
 0448(01C0)  A3 05 05 E8 36 36 C6 06 D5 31 FF E8 40 F3 E8 C7          56     1  @
 0464(01D0)  F7 E8 E7 F6 8C C8 05 18 3D A3 05 05 B8 00 B8 A3            = ^=
 0480(01E0)  C7 05 C7 06 09 05 1C 00 C7 06 0D 05 1C 00 C7 06
 0496(01F0)  08 05 18 00 C7 06 0F 05 10 00 C7 06 11 05 08 01        ^       >     < .

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

原值為A2 07 06

表三

```
PC Tools R3.23                                              Vol Label=None
---------------------------------File View/Edit Service-------------------------------
Path=A:\*.*
File=PC.EXE           Relative sector being displayed is: 00053

Displacement ------------------ Hex codes---------------------        ASCII value
 0000(0000)  FD 3D 24 00 73 22 81 2E 46 2F C0 00 B8 00 30 E8       =$ s" .F/+     0
 0016(0010)  E8 43 81 06 35 32 C0 00 A1 35 32 3D 34 01 7C 05       C  52+   52=4 |
 0032(0020)  C6 06 32 32 00 E9 A3 FD A0 DC 31 FE C0 24 FE 3C          22         1 +$ <
 0048(0030)  0A 75 75 83 3E DD 31 0B 76 0E C6 06 DC 31 00 C7        uu > 1 vn    1
 0064(0040)  06 DD 31 00 00 C6 06 D4 31 00 E8 00 41 8B 36 3D         1      1    A 6=
 0080(0050)  32 90 90 90 90 90 90 90 90 90 EB 05 C6 84 34 2F       2                  4/
 0096(0060)  06 8A 84 34 2F A2 07 06 B8 F0 00 BB B4 00 E8 F5          4/          /=
 0112(0070)  3D B8 F4 FF 90 90 90 B9 05 00 BE 00 00 B0 00 02       =                 =
 0128(0080)  84 34 2F 83 C6 04 E2 F7 3C 14 75 05 C6 06 C6 06        4/           < u
 0144(0090)  00 E8 87 FB 83 3E 8A 2C FF 75 F9 80 3E 06 06 04              > , u
 0160(00A0)  72 45 E8 62 0A E9 49 FC 80 3E 06 06 04 72 38 80       rE b  I   >     r8
 0176(00B0)  3E 29 32 02 75 23 80 3E 4A 32 04 77 1C 80 3E 4A       >)2 u# >J2  w  >J
 0192(00C0)  32 00 74 15 81 3E 46 2F A0 0F 72 0D 80 3E 4C 32       2 t   >F/   r  >L2
 0208(00D0)  00 75 06 E8 38 0C EB 0F 90 80 3E 01 06 FF 74 07        u   8         >  t
 0224(00E0)  80 3E 77 05 00 74 08 E8 3E BA 2C FF 75 F9 C3 E9        >w  t.  > , u +
 0240(00F0)  29 FD C7 06 D8 31 00 00 A1 48 2F 2B 06 46 2F 3D       )    1     H/+ F/=

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

原值為FE 84 34 2F 80 BC 34 2F 04 76 , 04 , E8 79 F0

表四

```
PC Tools R3.23                                              Vol Label=None
---------------------------------File View/Edit Service-------------------------------
Path=A:\*.*
File=PC.EXE           Relative sector being displayed is: 00066

Displacement ------------------ Hex codes---------------------        ASCII value
 0000(0000)  D1 FE 83 E6 FE 8B 84 50 38 F7 06 4E 38 03 00 75              P8   N8    u
 0016(0010)  04 FF 06 4E 38 FF 06 4E 38 3D FF 00 74 03 EB 7B         N8   N8=    t   {
 0032(0020)  90 C7 06 56 29 00 00 F7 06 4E 38 40 00 74 20 83         V)       N8@ t
 0048(0030)  06 04 06 0A BF 49 19 BE 55 55 BA 00 B8 8E C2 A1          +Iv UU"       +
 0064(0040)  04 06 B9 05 00 E8 C9 20 C7 06 4E 38 FF FF C3 90             =     N8    +
 0080(0050)  90 90 90 50 B8 58 00 BB 98 00 E8 09 24 58 80 3E          P X =        $X >
 0096(0060)  06 06 40 73 08 C6 06 06 06 00 EB 06 90 80 2E 06          @s.                 .
 0112(0070)  06 00 A0 06 06 B4 00 BE 2D 00 BB 03 19 E8 CB 20             +   -  = .
 0128(0080)  C7 06 4E 38 FF FF B8 FF FF B8 80 00 B9 FF 00 BE          N8          =
 0144(0090)  7C 39 E8 34 23 B8 00 50 CD 82 C3 E8 28 F9 A1 EC       |9 4#      = + (
 0160(00A0)  43 8B 1E EE 43 80 3E 7A 05 FF 75 08 83 EB 06 83       C   C >z    u
 0176(00B0)  FB 0C 73 03 BB 0C 00 80 3E 78 05 FF 75 0B 2D 06           s =      >x   u -
 0192(00C0)  00 3D 0C 00 73 03 B8 0C 00 80 3E 7B 05 FF 75 0B          = s          >{   u
 0208(00D0)  83 C3 06 83 FB 6C 72 03 BB 6C 00 80 3E 79 05 FF       +      lr =l   >y
 0224(00E0)  75 08 05 06 00 3D 84 00 72 03 B8 81 00 A3 EC 43       u       =   r          C
 0240(00F0)  89 1E EE 43 80 3E 63 4D 00 74 07 80 3E 7C 05 00       ^  C >cM t   >|

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

原值為FE 06 07 06 , 40

表五

```
PC Tools R3.23                                              Vol Label=None
---------------------------------File View/Edit Service-------------------------------
Path=A:\*.*
File=PC.EXE           Relative sector being displayed is: 00069

Displacement ------------------ Hex codes---------------------        ASCII value
 0000(0000)  D8 BA 00 B8 8E C2 8B 16 49 38 83 E2 03 03 D2 B9          "    +  I8
 0016(0010)  08 00 51 8B CA 8B 84 5E 29 83 C6 02 80 F9 00 74        . Q          .       t
 0032(0020)  02 D3 C8 8B CA 52 BA FF FF 80 F9 00 74 02 D3 EA          =  R"          t
 0048(0030)  86 C4 86 D6 50 23 C2 26 31 07 5E 83 E2 FF 23 C2          -  P#+&1 ^       #+
 0064(0040)  26 31 47 02 5A 81 F3 00 20 F7 C3 00 20 75 03 83        &1G Z            +  u
 0080(0050)  C3 50 59 E2 BD C3 C3 D8 50 00 8B 1E 63 36 F7 E3        +PY    +   P   ^c6
 0096(0060)  03 06 61 36 09 00 00 BE 00 00 39 84 3C 3D 74 6A          a6        9 <=tj
 0112(0070)  83 C6 04 41 EB F4 90 90 90 90 50 B8 58 00 BB 98            A          P X =
 0128(0080)  00 E8 E2 1D 58 80 3E 06 06 40 73 08 C6 06 06 06              X >  @s.
 0144(0090)  00 EB 06 90 80 2E 06 06 00 A0 06 06 B4 00 BE 2D               .          +  -
 0160(00A0)  00 BB 03 19 E8 A4 1A 5E 59 B8 FF FF BB 80 00 B9          = v    ^Y       =
 0176(00B0)  FF 00 BE 7C 39 E8 11 1D D8 00 00 CD 82 C3 83 06            |9 <          = +
 0192(00C0)  04 06 0A BF 49 19 BE 55 55 BA 00 B8 8E C2 A1 04         +Iv UU"           +
 0208(00D0)  06 B9 05 00 E8 3A 1A E9 15 01 89 0E 64 3D 51 56                :             d=QV
 0224(00E0)  83 F9 00 75 F2 80 3E 40 43 00 74 EB C7 06 3E 43          u  >@C t     >C
 0240(00F0)  00 00 C7 06 50 06 00 00 C7 06 56 29 00 00 C7 06            P          V)

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

原值為FE 06 07 06 , 40

表六

```
PC Tools R3.23                                              Vol Label=None
---------------------------------File View/Edit Service-------------------------------
Path=A:\*.*
File=PC.EXE           Relative sector being displayed is: 00072

Displacement ------------------ Hex codes---------------------        ASCII value
 0256(0100)  75 06 B8 70 00 E8 DD 09 A0 F4 43 B4 00 BE 2B 00        u  p          C+  +
 0272(0110)  BB EC 17 E8 35 14 83 06 47 45 02 81 26 47 45 FF        =    5     GE  &GE
 0288(0120)  03 8B 1E 47 45 F7 C3 1F 00 75 21 81 05 D3 FB 83          ^GE +v  u!*
 0304(0130)  E3 1F 03 D8 03 D8 8D BF C7 44 8B B7 C9 44 83 FB        v          + D   =D
 0320(0140)  00 74 06 3B BF C3 44 74 03 E8 3A 01 A0 95 45 B1         t ;++Dt     :       E+
 0336(0150)  04 D2 F8 3A 06 07 06 74 3B 90 90 90 90 B8 58 00            :     t;        X
 0352(0160)  BB 98 00 E8 00 17 B8 00 00 CD 82 80 3E 06 06 40         =             >    @
 0368(0170)  73 08 C6 06 06 06 00 EB 06 90 80 2E 06 06 00 A0        s.                .
 0384(0180)  06 06 B4 00 BE 2D 00 BB 03 19 E8 EE 13 80 3E 07           +. - =             >
 0400(0190)  06 04 74 35 FF 06 96 45 81 3E 96 45 50 14 72 22          t5     E  >EP r"
 0416(01A0)  C6 06 01 06 FF B8 FF FF BB 80 00 B9 FF 00 BE 8D         ^              =
 0432(01B0)  44 E8 15 16 E8 48 13 E8 5B 14 83 3E 8A 2C FF 75        D     H   [   > , u
 0448(01C0)  F3 C3 80 3E 77 05 00 74 11 B8 FF FF B8 80 00 B9        + >w   t<       =
 0464(01D0)  FF 00 BE B0 44 E8 F1 15 EB DA E9 F0 FD A1 EC 43          +D        +         C
 0480(01E0)  8B 1E EE 43 80 3E 7A 05 FF 75 08 83 EB 02 83 FB         ^ C >z   u
 0496(01F0)  30 73 03 BB 30 00 80 3E 78 05 FF 75 08 2D 04 00        0s =0   >x   u -

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

原值為FE 06 07 06 , 40

表七

```
PC Tools R3.23                                              Vol Label=None
---------------------------------File View/Edit Service-------------------------------
Path=A:\*.*
File=PC.EXE           Relative sector being displayed is: 00094

Displacement ------------------ Hex codes---------------------        ASCII value
 0256(0100)  05 18 00 C7 06 0F 05 10 00 C7 06 11 05 D8 00 C7              >    <
 0272(0110)  06 13 05 A8 00 E8 8F DF C7 06 50 06 00 00 E8 B3                    P      :
 0288(0120)  FB E8 EC 02 E8 ED 08 E8 3C EE E8 63 06 E8 62 01               <     c    b
 0304(0130)  E8 DC 05 E8 56 FC E8 51 EF E8 0F 09 E8 7F 03 83                V     Q
 0320(0140)  3E 50 06 03 72 F9 E8 D5 E8 83 3E 4F 4D 21 73 51        >P   r         >OM!sQ
 0336(0150)  83 3E 4D 4D 44 73 1D FE 0E A2 4D 80 26 A2 4D 03         >MMDs        M &  M
 0352(0160)  8B 36 46 4E 8B 04 3D C0 00 72 2E 8B 44 02 A3 46        6FN  =+  r. D   F
 0368(0170)  4E E9 26 FE 81 3E 4D 4D A4 00 76 25 FE 06 A2 4D        N &  >MM   v%    M
 0384(0180)  80 26 A2 4D 03 8B 36 46 4E 8B 04 3D C0 00 72 09         & M  6FN  =+  r
 0400(0190)  8B 44 04 A3 46 4E E9 01 FE 83 06 46 4E 02 E9 F9         D  FN       FN
 0416(01A0)  FD 83 3E 81 4E 10 75 4E 90 90 90 90 80 2E 06 06          >+N>uN        .
 0432(01B0)  00 80 3E 06 06 FF 75 05 C6 06 06 06 00 B8 E8 00           >   u
 0448(01C0)  BB A4 00 E8 A0 EA E8 C1 FC C7 06 50 06 00 00 83        =                  P
 0464(01D0)  3E 50 06 5A 72 F9 80 3E 07 06 04 74 4A 83 3E 15        >P Zr   >    tJ >
 0480(01E0)  4F FF 74 04 FF 06 13 4F 83 3E 19 4F FF 74 04 FF        O t      O >O t
 0496(01F0)  06 13 4F E9 D0 FD 83 3E 1D 4F 05 72 16 83 3E 1F          O     > ^ r   >v

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

原值為FE 06 07 06 , 40

```
PC Tools R3.23                                              Vol Label=None
---------------------------------File View/Edit Service-------------------------------
Path=A:\*.*
File=PC.EXE           Relative sector being displayed is: 00096

Displacement ------------------ Hex codes---------------------        ASCII value
 0000(0000)  E8 D0 02 83 3E B1 4E 02 75 05 B8 01 00 CD 82 C3          >*N u        = +
 0016(0010)  83 3E 61 4D 00 74 07 FF 0E 61 4D E9 9F 00 80 3E         >aM t    aM       >
 0032(0020)  7C 05 00 75 03 E9 95 00 83 3E 4F 4D 21 72 F6 80        |  u        >OM!r
 0048(0030)  3E 63 4D 00 74 EF 80 2E 63 4D 01 F6 06 63 4D 0F        >cM t.. .cM     cM
 0064(0040)  75 03 E8 54 FA A1 4D 4D 05 03 00 B9 00 00 2D 74        u  T   MM        -t
 0080(0050)  00 3D 00 00 7D 05 F7 D8 B9 01 00 51 B1 09 D3 E0         =   }          Q+
 0096(0060)  8B 1E 4F 4D 83 C3 30 F6 F3 B4 00 59 83 F9 00 75         ^OM +0    + Y       u
 0112(0070)  02 F7 D8 8B C8 C7 06 61 4D 05 00 BE 01 00 A1 4D           -  =   aM           M
 0128(0080)  4D 05 03 00 8B 1E 4F 4D 83 EB 01 BA 40 FE 80 3E        M     ^OM      "@   >
 0144(0090)  B0 4E 00 74 12 BA 00 FD BE 43 00 80 3E BF 4E FF        *N t  "     C   >+N
 0160(00A0)  74 1B C6 06 BF 4E FF 83 3E B1 4E FF 75 0F 83 3E        t    +N   >*N u    >
 0176(00B0)  1F 4F FF 75 08 E8 B1 EC B8 00 03 CD 80 C3 FF 0E        +O u. *          = +
 0192(00C0)  68 4D 83 3E 68 4D 00 75 68 C7 06 68 4D 14 00 90        hM >hM uh  hM
 0208(00D0)  90 90 90 90 90 90 90 90 EB 19 C7 06 64 4D 3B 00                  v  dM;
 0224(00E0)  FF 0E 64 4D 83 3E 66 4D 00 7D 08 C6 06 77 05 FF          fM >fM }.  w
 0240(00F0)  EB 3F 90 B8 00 B8 8E C0 A1 64 4D 89 02 00 BE FF         ^         + dM

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

原值為FF 0E 64 4D 83 3E 64 4D 00 7D

表八



/黃啓禎

嗨！各位玩家大家好！這一期我將介紹一些賺經驗的小技巧與不同職業的單挑任務；並提供部份科隆大陸地圖。

在 D2-7,0 的山峰上，你可以看到一個名牌，上面寫著：「每種職業都有一種真誠的考驗要通過，如果通過了考驗，將可獲得五百萬經驗點數，並在職稱後多一個“+”記號，表示他是這一行中的精英。但其他職業的人，除賊以外，不得幫助。也就是說，隊伍中只能有要參加考驗的人與賊。武士必須打敗在騎士路（Jouster′s Way）上的恐怖武士（Dread Knight）；遊俠必須消滅在森林禁地(Forbidden Froest)深處地下城中出沒的霜龍(Frost Dragon)。弓箭手必須阻止威福瑞男爵（Baron Wfifrey）在獵鷹森林（Falcon Forest）陰謀。牧師必須將科諾克（Corak）的肉體與靈魂重新結合。魔法師必須由上古島（Isle of Ancient）的兩座塔樓釋放善良巫師與邪惡巫師，忍者必須成功地暗殺在迷霧沼澤內隱藏地下城的黎明（Dawn）。野蠻人必須打敗野蠻族酋長布魯諾（Bruno）。賊並沒有特定的任務，但他必須跟隨其他職業的人完成任務。」

至於正確方位必須在二號城的 8 座石像中取得，以下就來討論完成任務和方法，首先選在大陸上的幾個較簡單任務來解說：

恐怖武士（Dread Knight）就在 B3-5.14 等候挑戰，你必須將隊伍內除武士和賊以外的隊員留在旅店，順便把職業為武士或賊的特別隊員叫進來以壯大聲勢。然後利用飛毯（Fly Carpet）飛到B3，再去把恐怖武士幹掉就可以了。完成任務後，再用飛毯飛到D2。走到 X7,Y0，的山頂上，就可發現在職稱後多一個“+”號，接下來就是去訓練場升級了。大約可以升到接近20級。至於弓箭手和野蠻人也如上法威福瑞男爵在B2-11,2；布魯諾酋長則在C4-0,15。

遊俠就比較麻煩一點，必須先想辦法到達位於C3-15,0的地下城後，在 X：8，Y：8 處就可找到霜龍（Frost Dragon）。這座地下城有不少地方固定會出現怪物，除此之外什麽都沒有。

忍者必須進入位於D4-3.7的地下城內，但這地下城被沼澤包圍，必須隊伍內有一人習得嚮導技能（Navigator）才不致迷路。進入地下城後，可在 X8Y9 處找到黎明（Dawn），幹掉他即可。此地下城還藏著元素之球（Elemental Ball），但守衛神球的元素之神不是現在的你可以打得過的，只好以後實力足夠時再來。

牧師要完成任務，必須先去C1-10,15處用神聖之咒（Holt Word）消滅那裡的怪物以取得科拉克（Corak）的靈魂，記住！一定要使用神聖之咒，不得用其他方法消滅那群怪物。若還沒學到這項法術，可以去 C1-5,5 的大樹上看看。然後在進入 C2-X5Y11 之前，確定身上有 Admit 8 Pass，否則必須回去拿（詳見上期說明）。這座地下城什麽沒有，就是邪靈類怪物特多。在 X7,Y11 處可學到魯易浮標法術（下次再帶巫師來學）。然後到 X8Y6 處，若無 Admit 8 Pass 在這裡就進不去了。進去後，走到 X13Y3 處，若隊伍中確實只有牧師和賊，那裡的老人會打開包圍在中央房間四週的隱形牆。進入房間後，與位於 X8Y0 的怪物打一架，戰勝後科拉克會出現，感謝你解救他，並告訴你有關四大元素法術的事情。

最後，最難的要算是魔法師的任務了。首先要進入位於 C3-1.6 的地下城。但是有一個血淋淋的祭壇發出聲音說：“密碼？”：輸入 Druids 即可進入。這座地下城到處都不能休息，要準備妥當才進來。但在標明瞑想室（Meditation Room）的房間內可以休息。除此之外，遍地陷阱，而且不能避免。開始時隊伍是在 X1Y12 出現。首先沿著彎曲的路徑走到 X15Y14。有個老德魯依教士會給你一個任務：殺掉 Horvath。接受任務後，到 X1Y5，Horvath 就在那裡，HP400，AC50，幹掉他可得 3800EX，回到 X15Y14，德魯伊教士為了感謝你幫助他，會教你神之干涉法術（牧師9-1法術）。此外 X15Y11 記錄著邪

惡巫師地下層的安全路線；X8Y3 則記錄著善良巫師地下城的安全路線。X11Y14，X4Y9，X10Y12，X12Y1 則有一些＋2裝備。地下城出口在 X8Y8。結束德魯依地下城後。回到旅店將巫師以外的隊員留下。到 B3-4,4 進入地下城。順著走道到 X14Y14，往南走二步，會看見門上有編號。由德魯依找到的安全路徑是 1-3-1-3-P-11-A-C-G-I。所指的是門的編號。因此只要按照此順序進入正確的門就可免除許多戰鬥。通過十三個門後在 X2Y10 輸入 46，X4Y10 輸入 23，再到X5Y10解救邪惡巫師，任務只算完成了一半，另一部份的任務就是解救善良巫師 Yekop。塔樓入口在 B4-4,10。進入後依照 2-2-4-6-6-12-A-D-F-I 進入門，再走到 X12Y4 處。在 X11Y5 輸入 64，在 X13Y5 輸入 32。就可以解救在 X12Y5 的善良巫師 Yekop，完成此次任務。

接下來再提供部份科隆大陸地圖說明以及位於 B1X4, Y12 Ice Cave（冰穴）的探險須知。

大陸 B1區：這區域大部份是冰雪地帶，要小心雪堆與雪盲症。在 X4Y12 有個地下城入口，進去裡面可以找到不少魔法物品，但要小心法力吸收點，它會把整個隊伍的法力吸走一半。在 X15Y8，只要隊伍全為男性，可增加10點人性，上限到50。而 X15Y7，隊伍全為女性進去後卻沒有反應，不知是不是程式的蟲。回到 B1區，在 X5Y5 處是哈特城堡，他會給你任務，就是去找他的祖先要一些東西。在此暫時略過，等以後講到時光旅行時再說。在 X9Y9 有隻飛馬會問你牠的名字是什麼，回答 MEENU，可得到 100000 金幣，但一年只能一次。

大陸 B2 區：此處一半是森林一半是雪地。X11Y2 就是弓箭手任務的目標威福瑞男爵。X4Y3 到 X6Y1 方塊內有四個傳送點到四座城堡的地下一層。

大陸 B3 區：海洋地帶。在 X5Y14 是恐怖騎士，為武士要幹掉的目標。X4Y4 則是邪惡巫師之塔。

大陸 C1 區：在 X10Y15 處是科諾克之魂。刻在 X5Y5 樹上的是牧師的 9 級法術神聖之咒。在 X1Y8 可找到惡魔食物殘渣。只要在二號城酒店點 Devils Food Browhie 再回來就可學到死亡之指法術。在 X1Y1 有個馬克隱士在找鑰匙，若隊伍中沒人有他要的東西就會莫明奇妙的死一個人。要找到鑰匙必須回答一隻蜘蛛的問題，拿回鑰匙給馬克，可得到一些經驗。

大陸 C2 區：在 X10Y7 是最後地下城，若沒完成公主的任務是進不去的。在 X5Y11 是科諾克地穴。

大陸 C3 區：在 X11Y15 的瀑布後有個通道，進入後會任意地傳送到其他區域。在 X1Y6 有個德魯伊地穴，回答密碼 DRUIDS 即可進入。X1Y9 有個老德魯伊教士，只要去 3 號城酒店點 Red Wolf nipple chips 再回來找他，他會教你自然之門法術。

大陸 C4 區：這是個危險區域，到處都有很強的怪物。以及流砂。在 X1Y9 有個地獄之門，如果去打開就會出現一隻地獄貓及 200 隻貓僵屍。用牧師的神聖之咒就可以把貓僵屍全消滅。其他人只要專心對付地獄即可。但地獄貓 HP2000 AC30，又不怕法術。因此牧師要時時用月之光（Moon Ray ）法術來補足隊員的生命點數。打勝後，約可以賺一百多萬的經驗與＋20 以上的裝備。若隊伍等級在 20 以上，這裡是絕佳的練功場。在 X0Y1 的怪物打勝後約可得十一萬經驗。除了流砂外，沙漏會將整個隊伍扔到其他的區域。

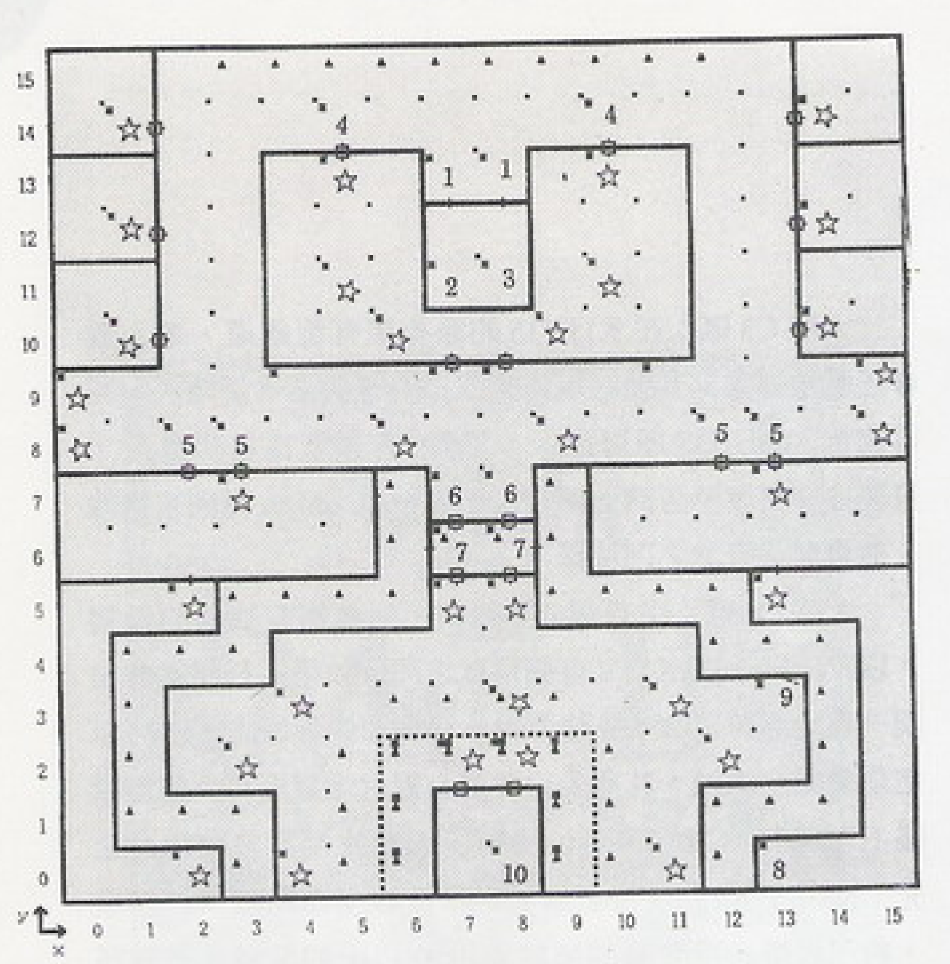
大陸 D4 區大部份是沼澤，裡面有一堆怪物，如果能力夠強，是個好練功場。

因為本期雜誌篇幅有限，只能講到這裡，下一期我將介紹四大城堡以及其個別的任務。繼續刊出其餘大陸地圖，以及一些獨立地下城的攻略。希望讀者能利用本期的資料好好練功，以便在以後的任務能順利進行。

最近有不少讀者寫信來要修改方法，也有一些讀者投稿修改篇。其實筆者如果要改，可以改得更徹底，只要10分鐘就可玩到結局（包括修改的時間）。但是，這樣有趣味嗎？遊戲本身為了怕練功時間太長，還特地設了八個任務讓玩者升級，而且線索就在二號城中。RPG 的的樂趣就是在練功中收集足夠的線索，解答謎團。如果動不動就想修改，不如去修改動作遊戲才有一點技術可言，至少可以增進組合語言功力。

以筆者而言，在不修改任一 byte 的情況下，現在等級已超過 150 級，一次出手可打 3000 點。後來是因為經驗太多，超過程式容許值，使得發生一些怪現象，例如男隊員變成女的，屬性一部份歸零，陣線改變，才停止練功。所以，要完全享受魔法門 II 的樂趣，還是不要改的好。

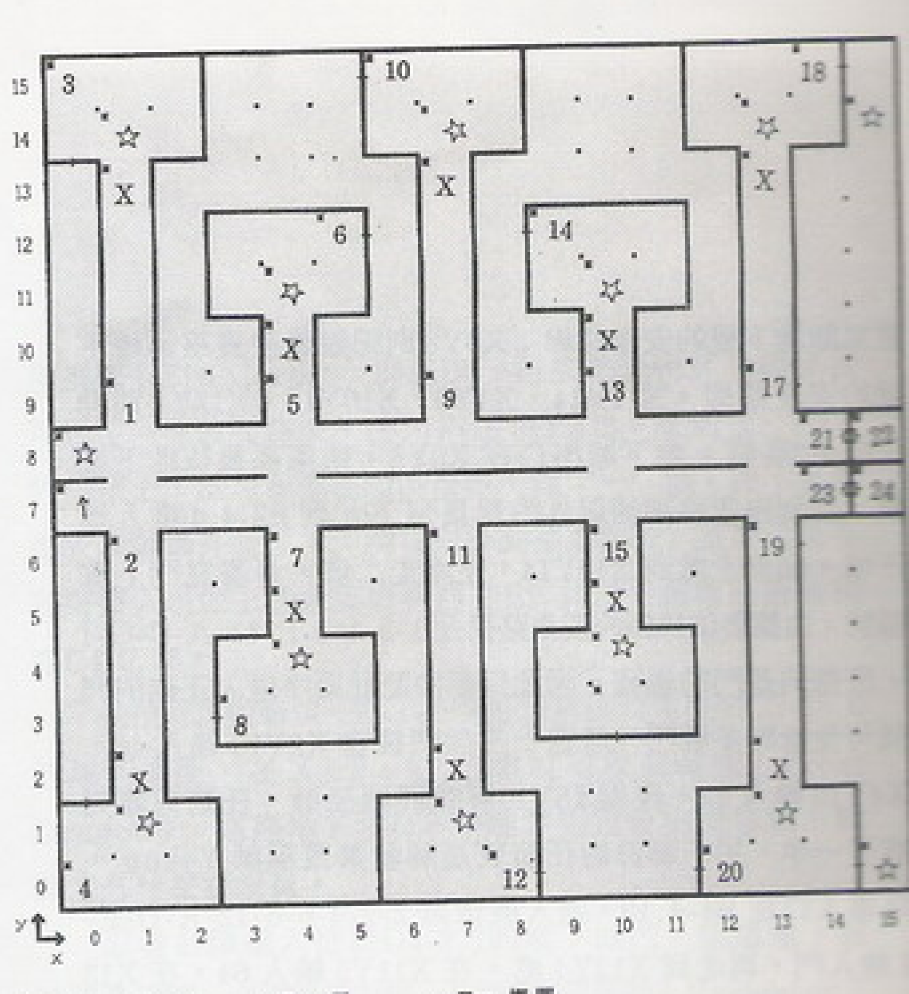




圖例：—— 磚牆　—○— 門　—⊖— 柵門
—— 灰牆　—— 土牆　······ 障礙
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▪法術受限 ☆怪物

區域：C2　表面座標：X＝5，Y＝11

備註：1. 出口 2. 魯易浮標法術 3. 訊息 "Find Red Duke and Dead Eye held Captive in ambush valley at 14,1" 4. 僵屍聖堂 5. 石棺貯藏室 6. 科諾克（Lorak）墓穴 7. 收票員 8. 訊息 "Holy Word-H sibson Look South On a tree in LostSoul's Woods it will be 9. 守墓老人 10.科諾克（Corak）軀體



圖例：—— 磚牆　—○— 門　—⊖— 柵門
—— 灰牆　—— 土牆　······ 障礙　☆怪物　X法力點數減半
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▪法術受限

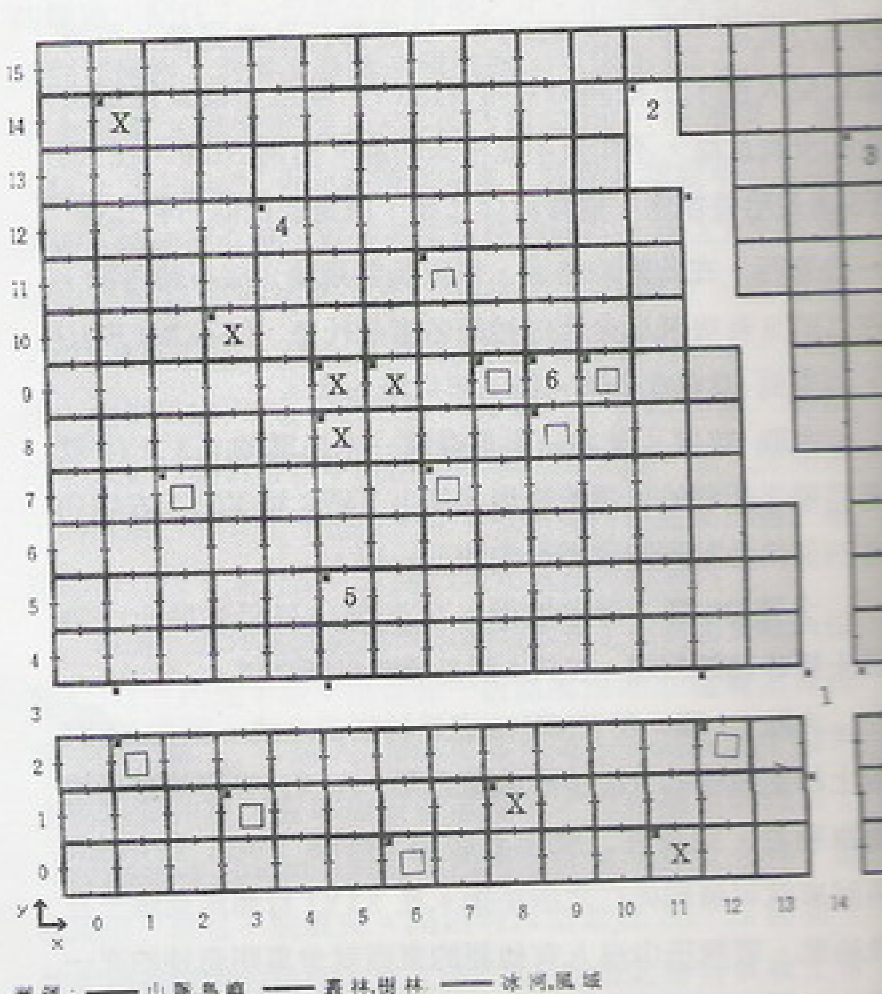
區域：B1　表面座標：X＝4，Y＝12

備註：1. 歡迎委員光臨 2. 小心一鼠窩 3. 500Gem 4. Magic Meal 5. 短小與瘋狂 6. +3Speedboot 7. 地精洞 8. Icesikle & Cold Blade 9. 惡鬼廳 10. +5Cold Shield 11.大蟲聚集地 12. Web Casfer 13.賊的角落 14. +5 Looter Knife 15.蝙蝠之穴 16. +5 Dagger 17.食人妖的餐室 18. +3 Giant Sling 19.半獸避難所 20.5000gp 21.女賓止步 22.若全隊皆為男性 per+10 上限為50 23男賓止步 24？

圖例：—— 磚牆　—○— 門　—⊖— 柵門
—— 灰牆　—— 土牆　······ 障礙
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▪法術受限 ☆怪物

區域：C3　表面座標：X＝15，Y＝0

備註：1. 只有遊俠可進入 2. 軍管 3. 步兵 4. 軍團 5. 霜龍 6. G.H.V. 7. 第七軍轉 8. 訊息 "No tastless on jokes allowed-The Sarge 9. 信念軍團 10.指揮官 11.The Sarge 12.M.P′S 13.戰鬥室 14.M.P.S 15.The Sarge 16.Comncnd



圖例：—— 山脈,島嶼 —— 叢林,樹林 —— 冰河,風域
～～～ 海洋,水域 —— 沙漠,火域 ---- 沼澤,土域
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▪法術受限 ☆怪物 X雪堆 □

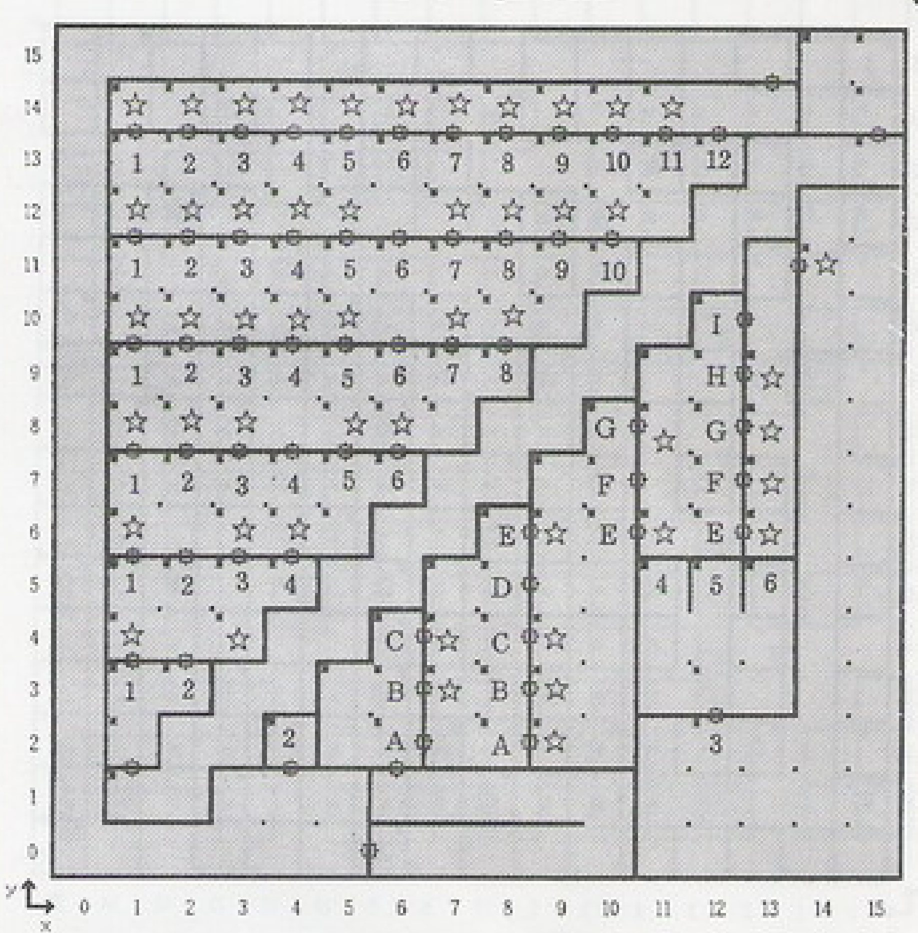
區域：B1

備註：1. 路標 2. 結冰的泉水，打破它（Y／N）？（Mgt＝401）
3. 伐木工人向隊員挑戰伐木技術，接受挑戰（Y／N）？4. 尖銳的冰柱懸吊在地穴入口，進入（Y／N）？ 5. 哈特（Hoart）的堡，接受哈特的任務（Y／N）？ 6. 飛馬：「我的名字是什麼」

圖例：—— 磚牆 —⊖— 門 —⊖— 柵門
—— 灰牆 —— 土牆 ······ 障礙
*注意訊息 *黑暗地區 ▪法術失效 ▴法術受限 ☆怪物

區域： B3 表面座標：X＝4．Y＝4

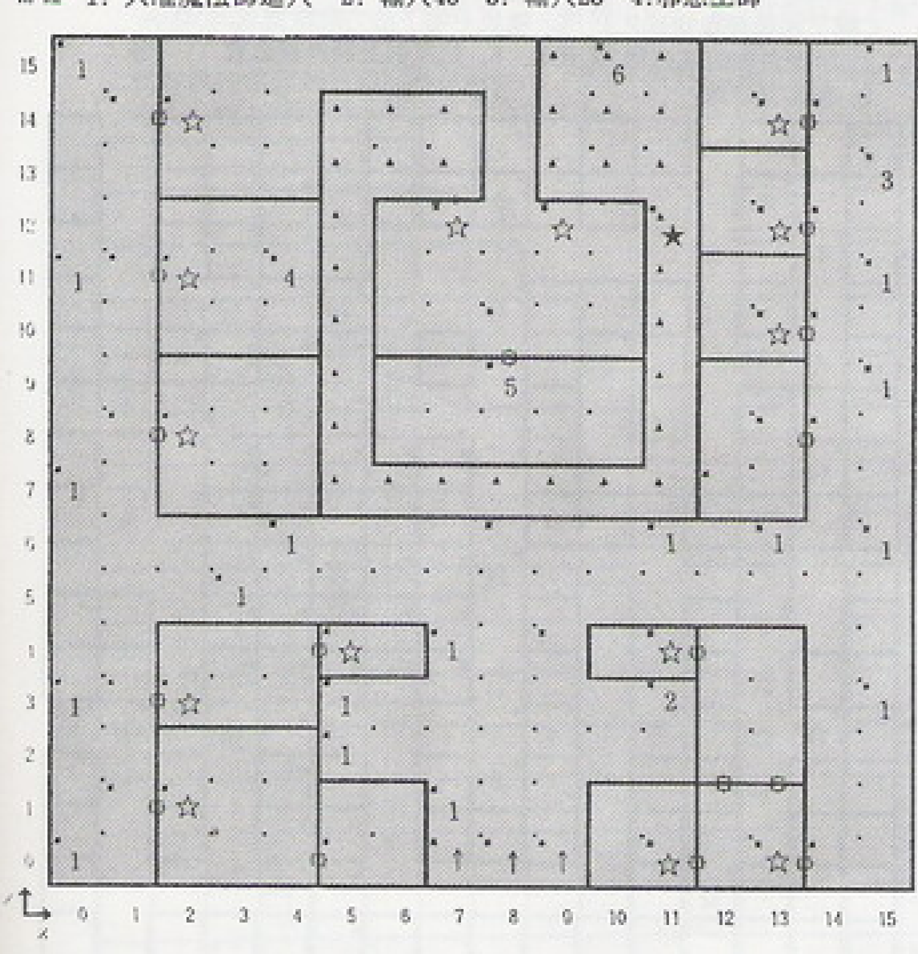
備註：1. 只准魔法師進入 2. 輸入46 3. 輸入23 4.邪惡巫師



圖例：—— 磚牆 —⊖— 門 —⊖— 柵門
—— 灰牆 —— 土牆 ······ 障礙
*注意訊息 *黑暗地區 ▪法術失效 ▴法術受限 ☆怪物

區域：B4 表面座標：X＝4．Y＝10

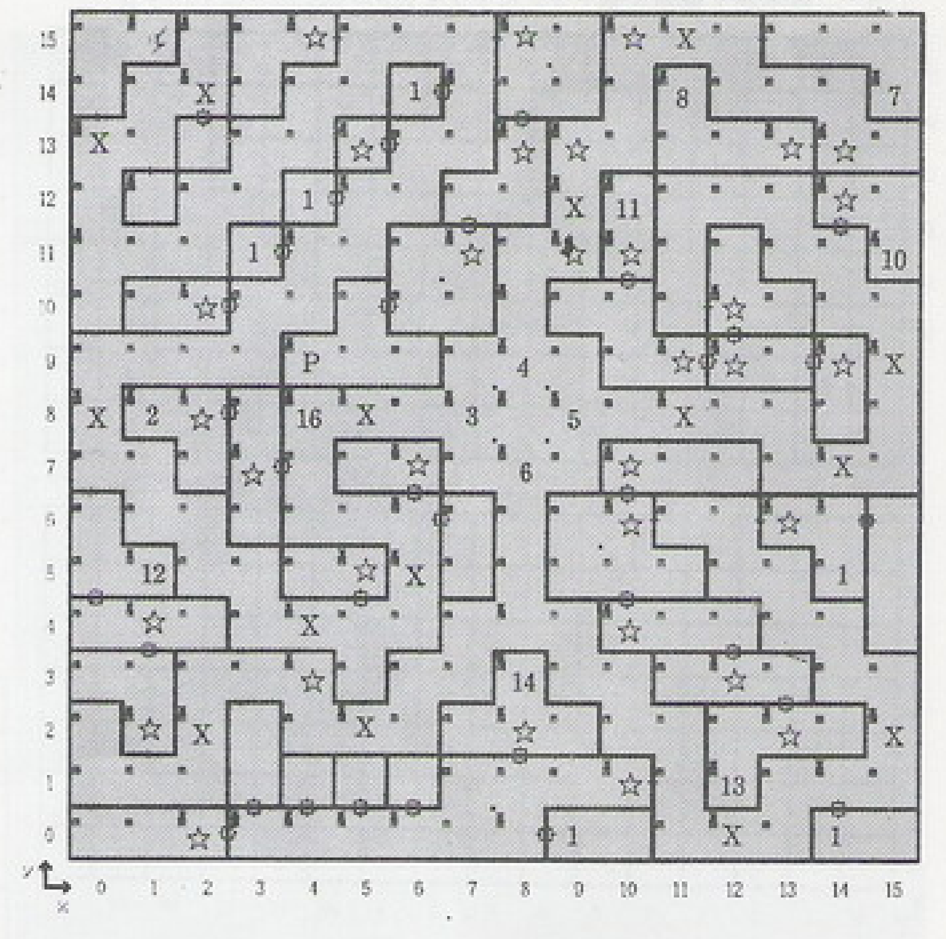
備註：1. 只准魔師進入 2. 訊息 "The Alphabet is reversed"
3. Death' sDoorway 4.輸入64 5.輸入32 6. 善良巫師 Yekop



圖例：—— 磚牆 —⊖— 門 —⊖— 柵門
—— 灰牆 —— 土牆 ······ 障礙
*注意訊息 *黑暗地區 ▪法術失效 ▴法術受限 ☆怪物 ★超強怪物

區域： D4 表面座標：X＝3．Y＝7

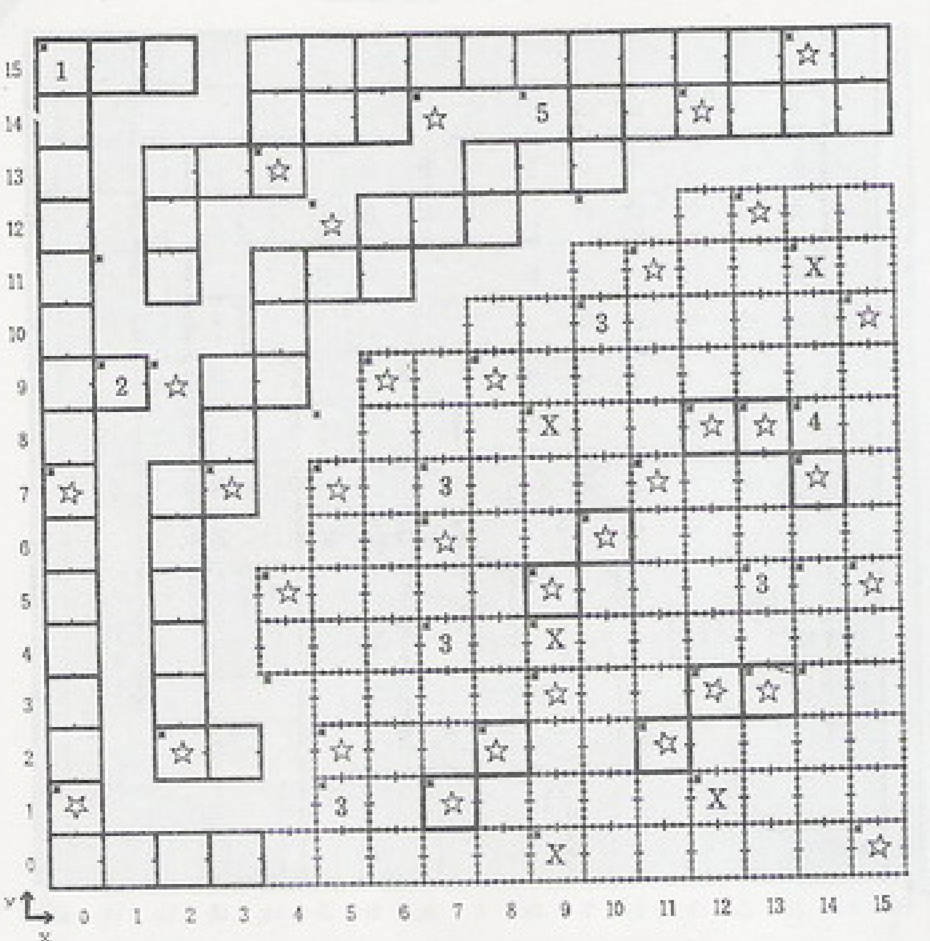
備註：1. 垃圾堆 2. 到莫里島的傳送門 3. 怪物之書 4. 特別隊員 HolyMoley及Slick Pick 5. Dawn
6.元素之球(Elemental Ball)



圖例：—— 磚牆 —⊖— 門 —⊖— 柵門
—— 灰牆 —— 土牆 ······ 障礙
*注意訊息 *黑暗地區 ▪法術失效 ▴法術受限 X 陷井 ☆怪物

區域： C3 表面座標：X＝1．Y＝6

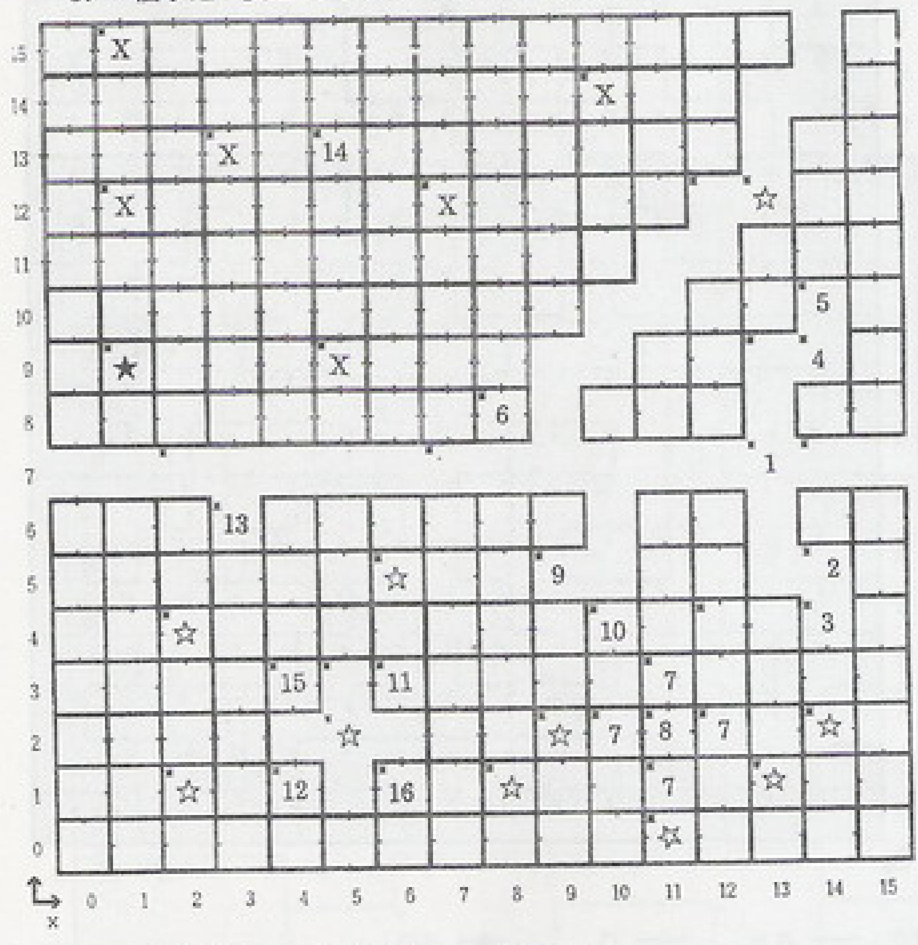
備註：1. 沈思室 2. 訊息 "Holy Word is Best Found Facing South While Walk Through The Woods. " 3. Earth Druids 4. Water Druids 5. Air Druids 6. Fire Druids 7. 老德魯伊教士 8. +2 Sil ver Chain 9. +2 Fiery Spear 10.訊息 "To Find The True Angle an Evil Wizard Ybmug Follow The Dark Path" 11.+2 Trident 12.The Horvath 13.+2 Great Bow 14.To Find The Correct Approach To The Good Wizard」 Yekop ,Follow The Path of Light：2-2-4-6-6-12-A-D-F-I 15.菠菜罐頭 16. "Coven Headquarters



圖例：—— 山脈,島嶼 —— 叢林,樹林 —— 冰河,風域
～～～ 海洋,水域 —— 沙漠,火域 ------ 沼澤,土域
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▴法術受限 ☆怪物 X流砂

區域：C4

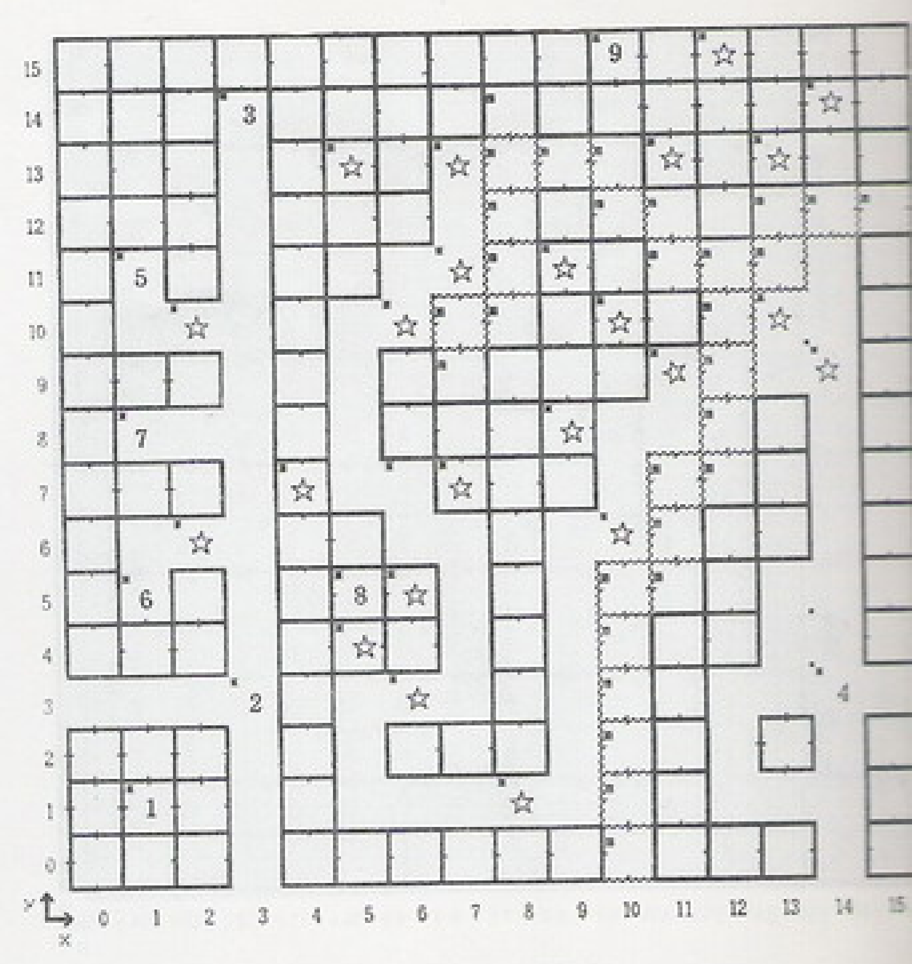
備註：1. 布魯諾尊長 2. 地獄之門，要不要進入（Y／N）？ 3. 一個漏洞拉了整個隊伍下去 4. 訊息 "The jurors are on Mt-Farriew 5. 一個小池，要進入嗎（Y／N）？（HP=150）



圖例：—— 山脈,島嶼 —— 叢林,樹林 —— 冰河,風域
～～～ 海洋,水域 —— 沙漠,火域 ------ 沼澤,土域 ★超強怪物
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▴法術受限 X低溫 ☆怪物

區域：B2

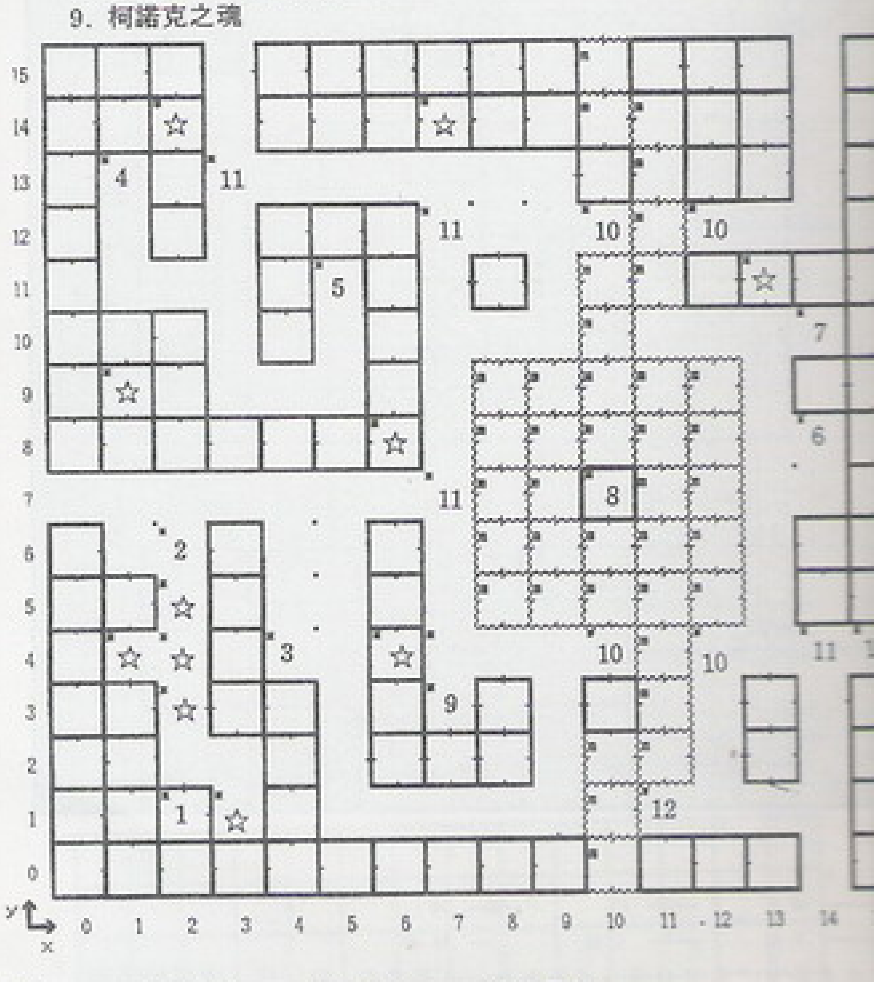
備註：1. 路標 2. 綠色訊息 3. 馬戲團 4. 綠色訊息1 5. Orc的會議，打斷它（Y／N）？ 6. 一棵樹上掛著一個金 芒果，摘下來吃（Y／N）？ 7. 除弓箭手外，禁止進入 8. 威爾瑞男爵 9. 商人正進交易，打斷他們（Y／N）？ 10.路標 11.傳送點至潘赫特城堡地一層 12.傳送點至森林天堂城堡（Woodheaven Castle）地下一層 13.軟 泥由空中滴下，調查之（Y／N）？ 14.某些東西埋在雪中 15.傳送點至海爾斯通城堡（Hillstonp Castle）地 下一層 16.傳送點至皇宮（Luxux Palace）地下一層



圖例：—— 山脈,島嶼 —— 叢林,樹林 —— 冰河,風域
～～～ 海洋,水域 —— 沙漠,火域 ------ 沼澤,土域
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▴法術受限

區域：C1

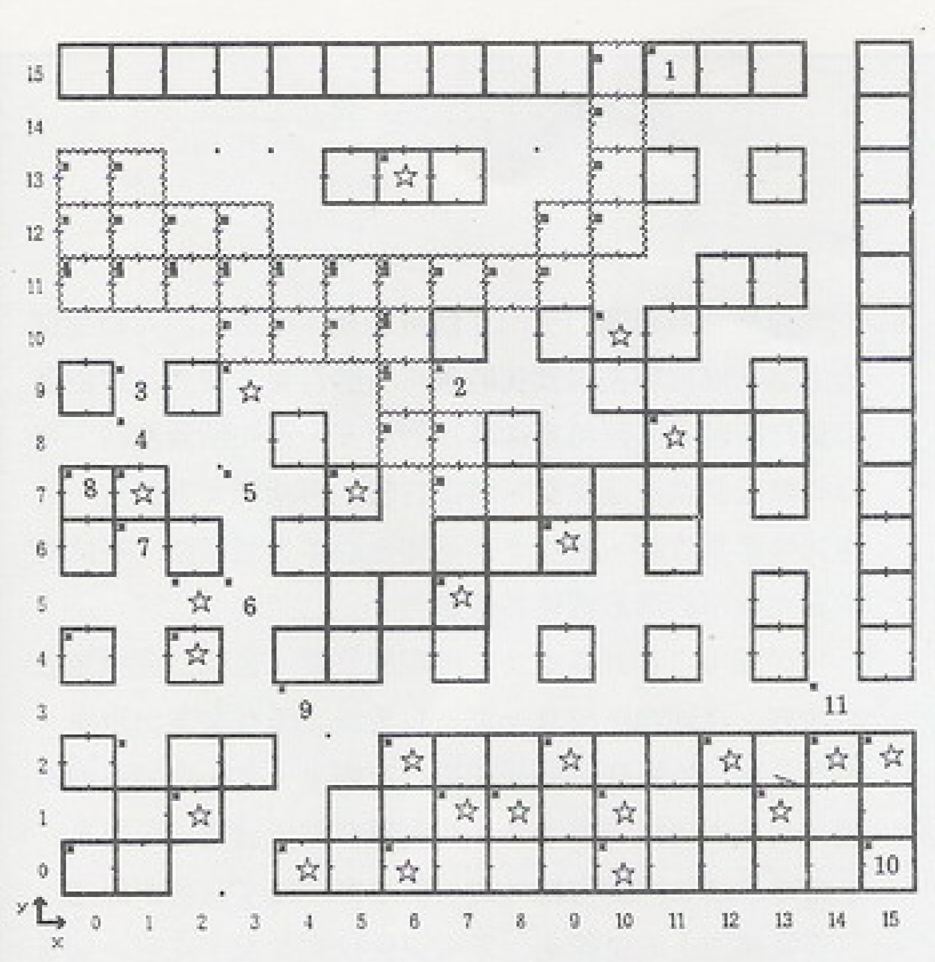
備註：1. 吹著口哨的隱士馬克（Mark）叫著 "我的鑰匙在那裡？" 2. 路標 3. 森林天堂城堡（Wood heacen） 4. 路標 5. 噴泉（喝了法術等級變成P） 6. 噴泉（喝了法力點數變成200點） 7. 惡魔食物的殘渣撒 在空地 8. 刻在樹上的神聖之咒 9. 柯諾克之魂



圖例：—— 山脈,島嶼 —— 叢林,樹林 —— 冰河,風域
～～～ 海洋,水域 —— 沙漠,火域 ------ 沼澤,土域
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▴法術受限

區域：C2

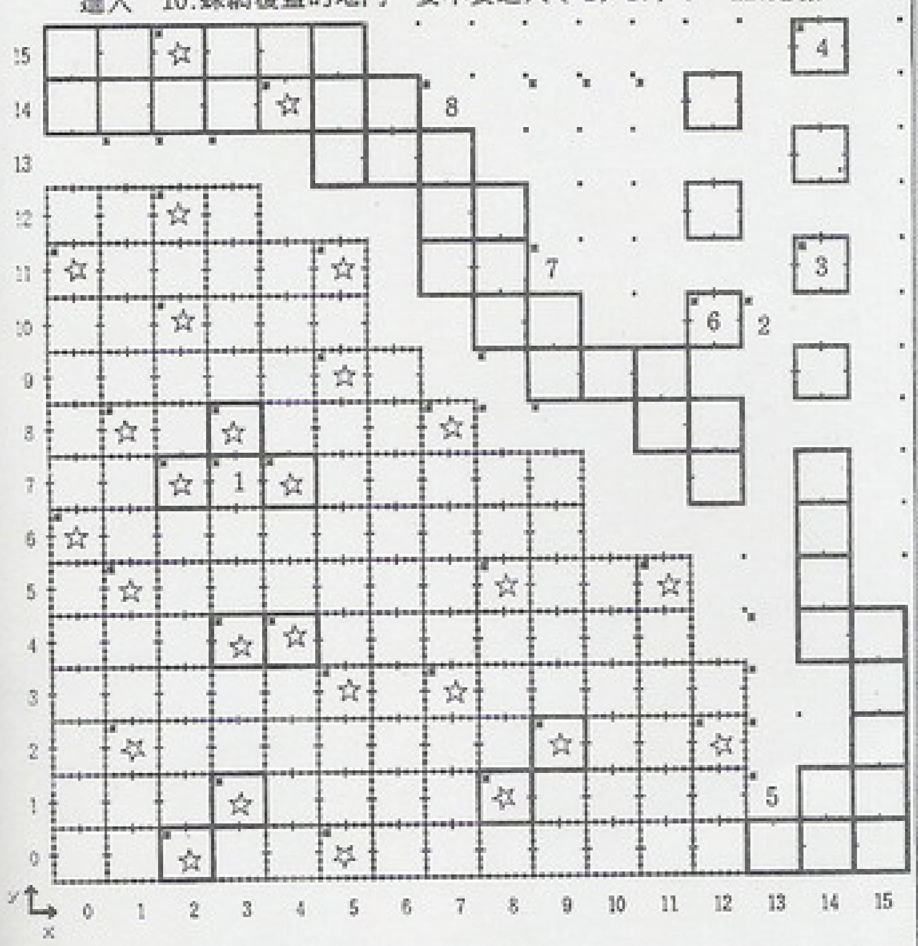
備註：1. 青苔覆蓋的噴泉（喝了全隊等級變成3） 2. 到處都是半獸人的足跡 3. 魔法怪物陷井，跳進去（Y／N）？ 4.冒泡的噴泉（喝下準確度變成40） 5. 科諾克地穴 6. 城堡廢墟 7. 冒著煙霧的三階噴泉（喝了法力點數=20） 8. 最後地下城 9. 米德革特城（Middlegute） 10.擺渡的人 11.路標 12.一個人要教你過河的方法，只要50gp，要嗎（Y／N）？



圖例：—— 山脈,島嶼 —— 叢林,樹林 —— 冰河,風城
~~~~~~ 海洋,水域 —— 沙漠,火城 ------ 沼澤,土城
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▴法術受限 ☆怪物

區域：C3

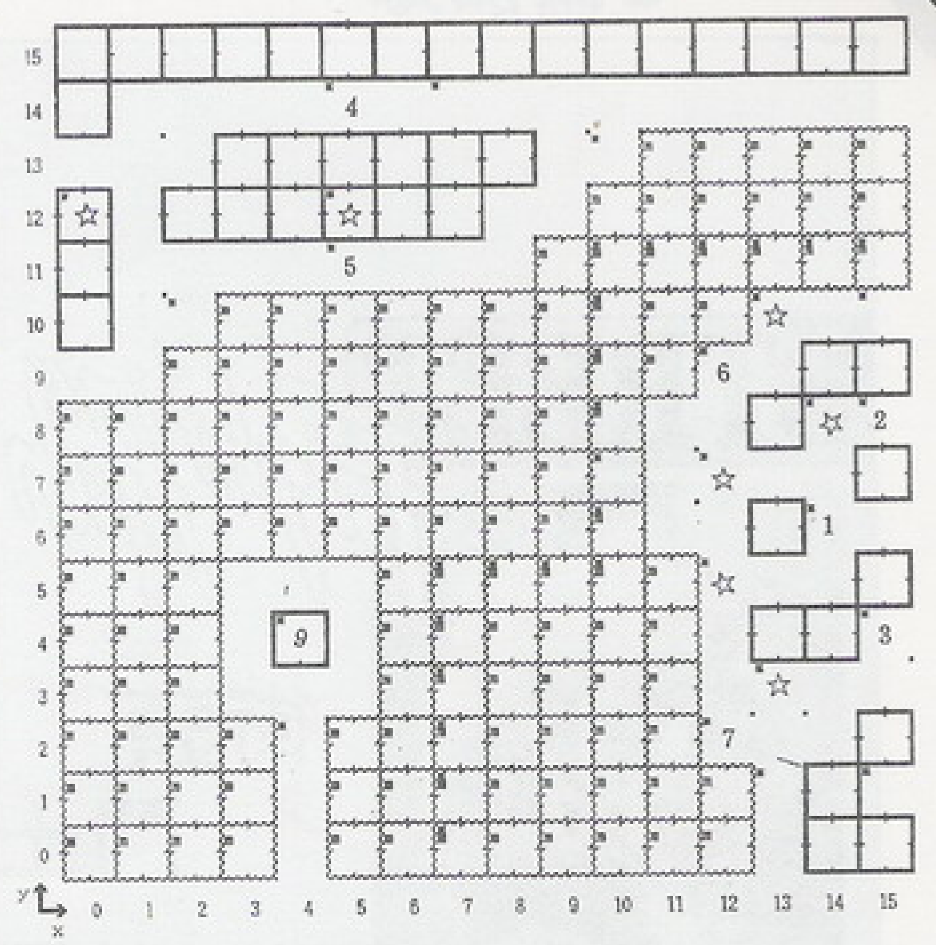
備註：1. 在瀑布後有個通道，要不要進入（Y／N）？ 2. 訊息"if you wish to take the cruise, please make arrangement with travel agent." 3. 一個老德魯伊教士不惜任可代價想吃到 red wolf nipple chip 4. 刻在巨石上有個"S" 5. 刻在巨石上有個"D" 6. 刻在巨石上有"I" 7. 密碼？ 8. 刻在橡木林樹上異教徒的標記與符號困惑整個隊伍 9. 不許德魯伊教士以外的人進入 10.蛛網覆蓋的地門，要不要進入（Y／N）？ 11.路標



圖例：—— 山脈,島嶼 —— 叢林,樹林 —— 冰河,風城
~~~~~~ 海洋,水域 —— 沙漠,火城 ------ 沼澤,土城
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▴法術受限 ☆怪物

區域：D4

備註：1. Dawn 地下城 2. 路標 3. Sword of honor 4. 黃色訊息6 5. 海爾斯通城堡 6. 黃色訊息4 7. 恐懼農場，要進入嗎？（Y／N）？ 8. 一群 Leper在玩遊戲，打擾他們（Y／N）？



圖例：—— 山脈,島嶼 —— 叢林,樹林 —— 冰河,風城
~~~~~~ 海洋,水域 —— 沙漠,火城 ------ 沼澤,土城
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▴法術受限 ☆怪物

區域：B3

備註：1. 刻在巨石上有個"R" 2. 刻在巨石上有個"U" 3. 刻在巨石上，有個"D" 4. 恐怖騎士 5. 有個騎士說：「任何人不得通過」，攻擊他（Y／N）？ 6. 綠色訊息4 7. 綠色訊息2 8. 邪惡區 9. 在古代堡壘的厚重木門上有個潦草的句子："只有魔法師才可進入"（Y／N）？


~~~~~~



街頭鬥士攻略地圖

陳溫誠

你是否為街頭鬥士的立體畫面及栩栩如生的人物造型所迷惑，或被那英雄救美的義舉所感召呢？雖然此遊戲很容易打敗敵人，但每當你尋找到女友，正和她親熱時，可惡的壞蛋便從後面偷襲，將你打昏，再次把女友帶走，使你又得重新找起，數次下來不知走過多少冤枉路，在此提供五大城市的地形圖供各位參考。

從圖中可看到多處女友出現的位置，也就是我們要去的地方，找的順序沒有一定，只要找完所有女友出現處，即算過關。值得提醒的是在紐約市圖中，有一畫斜線的方塊，此乃本遊戲的重頭戲，其內部有點像迷宮，所以萬一走錯路，便會回到方塊外的一個地方，為了玩得更順些，只要依簡圖上的路線走，即可很快找到女友，克服一切令人迷惑的佈局。

當你每找到一次女友，你就會被帶到附近的路上，重新尋找，故需配合地圖時，只要在剛才女友出現地方的附近比較一下路線，便可得知現在的位置，所以要找遍五大城，直是易如反掌，加油吧！鬥士們。

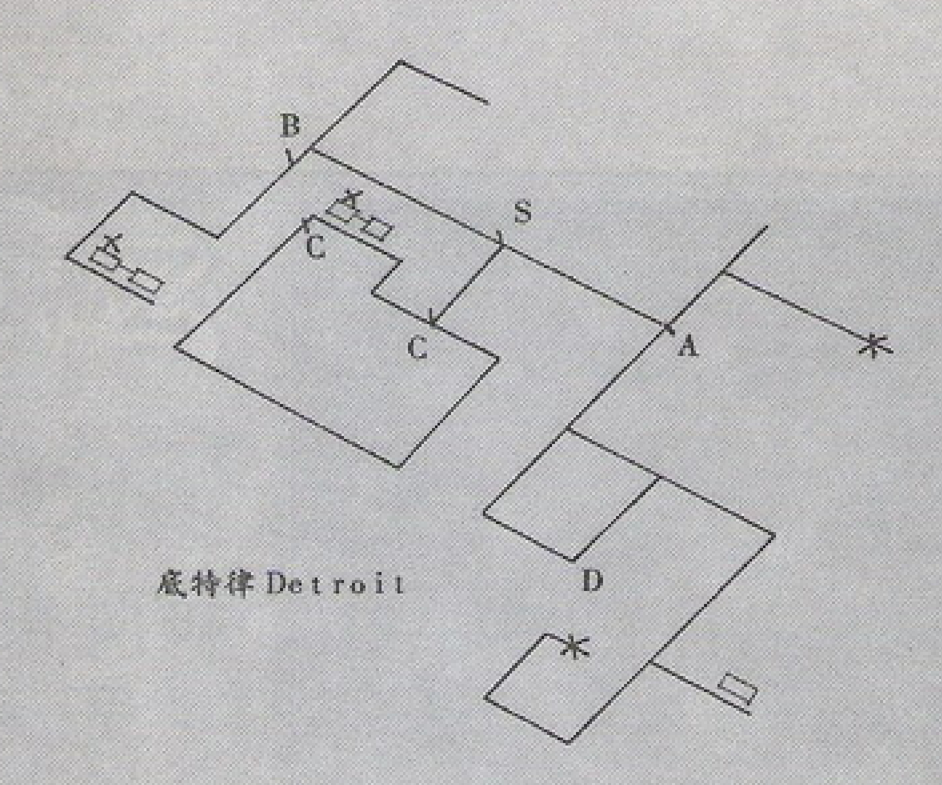
簡圖

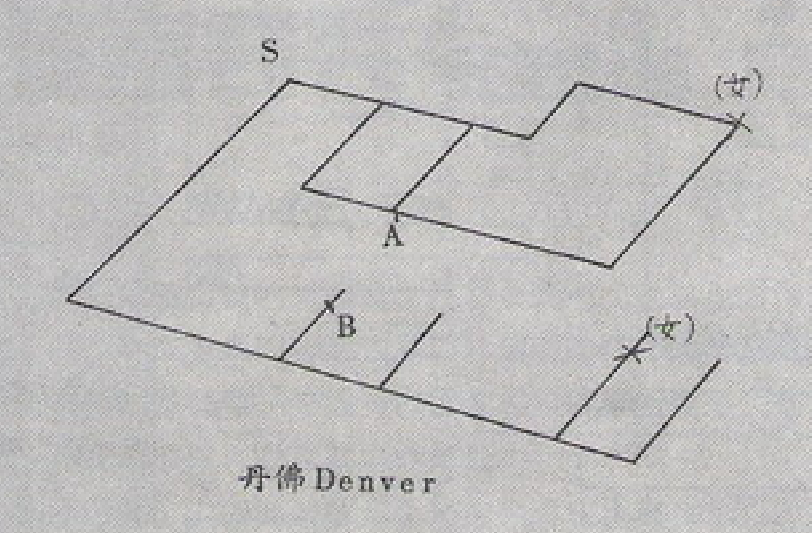
S：起點
A：繩子
B：大刀
C：雙截棍
D：小刀
×：女友

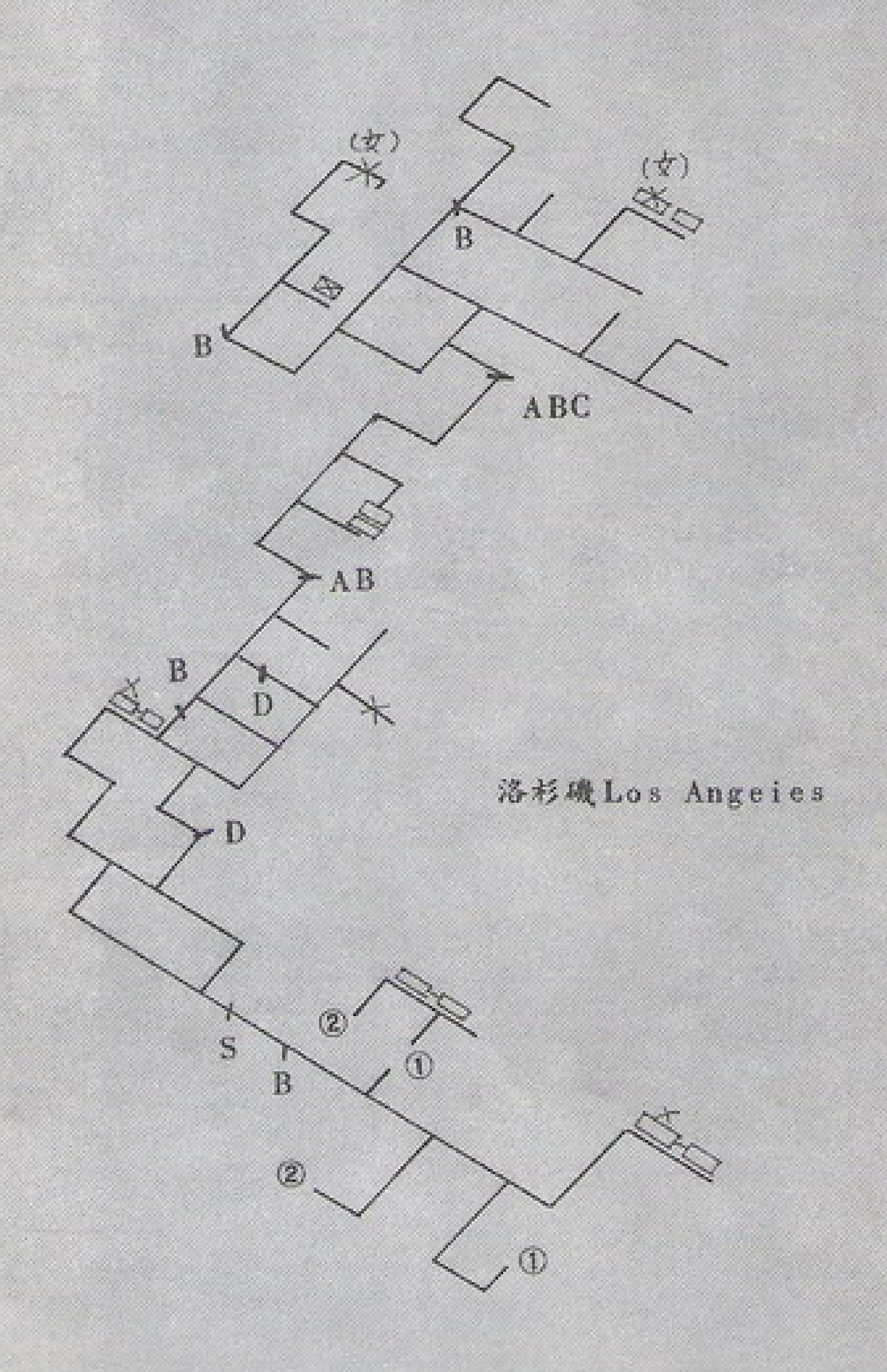
□：密門
⊠：死門
○：連接處

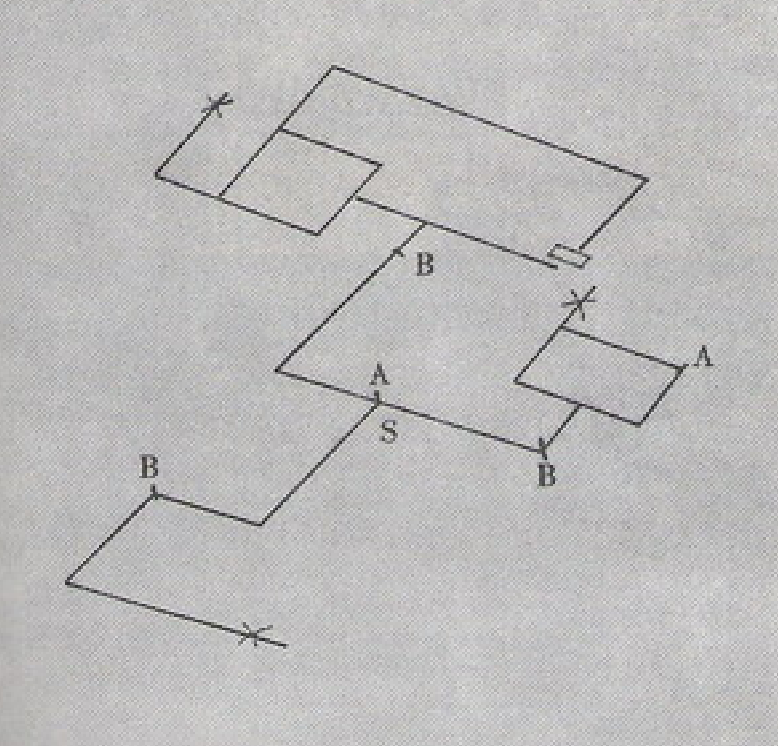
紐約 New York

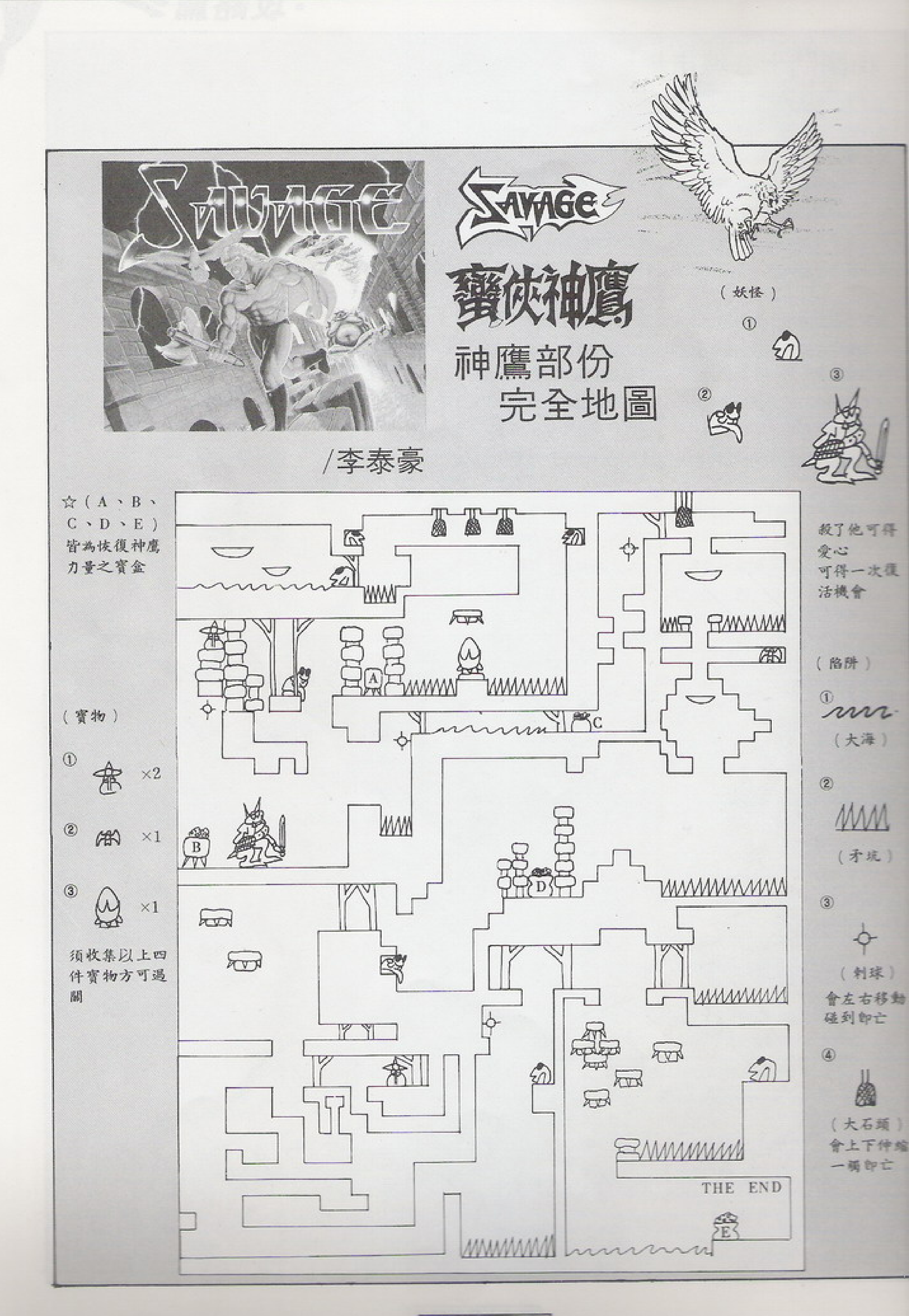

街頭鬥士各城市地形圖


B
S
C
C
A
D
底特律Detroit


S
(女)
A
B
(女)
丹佛Denver


(女)
(女)
B
B
ABC
AB
B
D
D
洛杉磯Los Angeies
②
①
S
B
②
①


B
A
A
S
B
B
亞特蘭大Atlanta


SAVAGE
SAVAGE
蠻俠神鷹
神鷹部份
完全地圖
/李泰豪
（妖怪）
①
②
③
殺了他可得愛心
可得一次復活機會
☆（A、B、C、D、E）皆為恢復神鷹力量之寶盒
（寶物）
① ×2
② ×1
③ ×1
須收集以上四件寶物方可過關
（陷阱）
①（大海）
②（矛坑）
③（刺球）會左右移動碰到即亡
④（大石頭）會上下伸縮一碰即亡
A
B
C
D
E
THE END



預言奇兵 完全攻略

/游淋祺

以熱愛電腦遊戲的人來說，預言奇兵可說是熱血之作。除了融合動作遊戲的快感和RPG 遊戲的鬥智的優點之外，最重要的是我唯一見過可以因著武器裝備而改變人物造形的遊戲，讓你有置身其中的感覺。

基本而言，這個遊戲並非很難，只要玩過動作和RPG的玩家都可以輕鬆的上手，像筆者不到一個星期就把遠古的預言實現。在出發之前，我們先來些準備工作：

一、務必把磁片作一份拷貝，以免……。

二、熟悉A、T、M、S、E五大重要指令的用法。

三、了解下列武器的威力：（一支手臂的威力隨等級而定）。

名　　稱	防備力	攻擊力
刀械類：		
Dagger	0	2
Main Gauchel	1	2
Magic Dagger	1	4
Wraith Dagger	2	6
Short Sword	1	4
Magic Sh Sword	1	8
Dark Sh.Sword	2	13
Battle Axe	0	5
Magic Axe	0	10
Dwarven Axe	0	16
Long Sword	0	10
Magic L.Sword	1	12
Dark Long Sword	2	18
2-Handed Sword	0	6
Magic 2-H Sword	0	14
Devil 2-H Sword	0	26
Halberd	0	8
Magic Halerd	0	16
Hideous Halberd	0	31
Bow	0	2
Magic Bow	0	6
Death Bow	0	11
Cross Bow	0	6
Magic Crossbow	0	14
Angel Crossbow	0	26
手套類：		
Gauntlets	1	0
Valor Gauntlets	2	6
Jedis Gloves	8	8
頭盔類：		
Small Helmet	1	0
Large Helmet	2	0
Great Helmet	3	0
Maght Helmet	5	0
Diamond Helmet	8	0
Mambrino's Helm	10	0
盾牌類：		
Small Shield	2	*
Spiked Buckler	2	0
Magic S.Shield	4	*
Ocwer Shield	8	*
Tower Shield	4	**
Magic T.Shield	8	**
Heaven's Shield	12	**
鎧甲類：		
Leath Armor	3	0
Magic Leath	5	0
Supreme Leath	8	0
Scale Mail	5	0
Magic Scale	8	0

Dragon Scale	14	0
Chain Mail	7	0
Magic Chn Mail	12	0
Dwarven Chain	20	0
Plate Mail	10	0
Magic Plate	18	0
Diamond Plate	30	0
Full Plate	15	0
Magic Full Plt.	24	0
Gendor Full Plt	40	0

＊減去一隻手的力量

＊＊減去一隻半手臂的力量

以下的攻略是從故事主角的回憶錄中摘錄重要的部分，配合回憶錄中的地圖，一一向各位解說：

克里期克勞斯村莊：

1.在這天晚上，我正因幼時可怕記憶而無法入眠，此刻出現一陣哀叫聲，我立刻跳下床，取出箱中的小盾牌，在桌上拿出鐵手套。衝出門外，看到一群惡鬼向我衝來，在解決他們之後，向四處一看，天呀！屍首遍野。我在好友家中找尋，而在2的地方找到一個陰陽標記，耳中響起昔日父親對我說的話：“教堂是你的庇護所，如果有麻煩，務必前往該處。”於是我決定去教堂。

3.教堂就在村莊的南方，我進去找教堂的三位牧師。其中一位平時對我冷淡的牧師，見我身上的陰陽標記，向我告誡一番後，要我用陰陽標記在4作禱告。我聽從這位長者的話，走到4的地方。先進去左邊祈禱，再到右邊祈禱，不久出現不可思議的現象，牆上出現了一道通向惡鬼國時空之門。我一腳跨入，感到一陣暈眩，我已到了惡鬼王國。

惡鬼國：

5.一出來，就有一個訊息：“唯有擁有惡鬼王冠者，才可通往該區域。”看來要找卡瑞連報仇，得先找惡鬼王才行。

6.在此遇到三個弓箭手，雖然都是使用長程武器的緣故，我只要接近他們，就任我宰割；我走近右邊的房間，一位邪惡的巫師不斷投射火球，我避開他的攻擊，一手抓住他的衣領，另一手用匕首猛刺他的心臟，沒二三下就解決了。我信手翻開寶箱上方的魔法書，沒想到MP 提高了5點。

7.這是魔法師的武器庫，書架上也有一些魔法書。

8.我在監獄遇到傑的手下，由於他猜忌我是帝國派來的間諜，所以只告訴我一個謎語。

9.終於找到了惡鬼王，他和他的兩位護法共同作戰。我先幹掉兩位護法，再和他單挑。不愧是惡鬼王，HP高達200以上，打得遍體鱗傷才把他腦袋砍下。右邊是惡鬼王的寢宮，除了牀頭掛了一把防身武器之外，只有四箱珠寶而已。我來到5的地方，由樓梯通往另一個未知的世界。

尼門王國：

10.這個王國十分熱絡，不但有帝國刑場座落此地及衛兵駐守，同時還有飯店、祠堂、商店，在城的西方有一大塊迷宮，而傑的秘密基地就在南方。這裡有不少訊息，值得我一一發掘。

11.啊！這不是家鄉的那三位牧師嗎？怎麼也來了？其中一個牧師要我把王冠交給他，我雖感到奇怪但也只好交給他。另外一個告訴我把赫爾特伯的惡龍王解決掉，而在北方的飯店中，有個傢伙告訴我赫爾特伯在越過西邊的迷陣才能到達，依其言向惡龍王挑戰。

赫爾特伯：

12.在此遇到一個把關，要我說出口令：“Morgan”。如果答不出來，就會完蛋。

13.在此遇到惡龍王，他高傲的說：“你不是我的對手，但我也不想傷害你，除非……。”雖然他很可怕，但爲了完成使命只好卯上了。一陣驚天地泣鬼神的戰鬥之後，終於取得他項上之物。進去左邊的房間，我發現書架上有道密門，進去之後有一個邪惡劍向我飛來，解決它後，可惡！劍上竟然有毒，用Curing P-otion來解毒。我向四周望去。哇！這裡寶箱還眞不少。

尼門王國：

14.回到牧師那兒，牧師看我手提惡鬼王的頭，很高興的把銀鑰匙給我。

15.這是傑的秘密基地，掏出銀鑰匙，進去此基地，就看到兩個高大的獸人問我密語。想到那天監獄的獸人告訴我的謎語：

The Answer Lies In Someone's Mental A-stral Nstral Needs……

原來這是一首藏頭詩，取每字的第一個字母，拼出了TALISMAN 。果然不出我所料，讓我過關。接下來一連串關卡答案如下：Richard 、Morgan 、Grovelline 、Eye 、one 、Remark全部共七個關卡。最後走到一間房間，拿起了銀十字架，一時信心百倍，離開此地。



16.我步行到此地，一位老人開口向我說話，要我坐船到健多爾森林去探索。

健爾多森林和維地尼斯

17.有人曾說過，森林養育萬物，但也是充滿危險。不錯，尤其在這個建築物和樹木組成的森林中，隨時有想不到的強敵。在這森林的北方還有個奇幻的世界。

18.注意看這張地圖，在此處你可以在桌上找到一把大氣之鑰，但先得打敗看守它的巨人。

19.大地之鑰

20.漫步到此橋，我停下來一看，左方有個陷阱，我小心翼翼地從右方繞過去。

21.此處有兩個小洞穴，右邊的洞穴傳出話來，要我到火域取回海王神像。並送我一枚藍色戒子，以免被火烤焦了。

22.這裏是火域，這兩條火龍都是投射攻擊，只要貼身作戰就可以解決，在桌上拿到火之鑰，寶箱中有海王神像。

23.回到此地，把神像交給左邊的洞穴，得到一支水之鑰。

Trinadon

24.終於要向Trinadon進軍了，有兩條路可到達。一是從健多爾森林進入，另一是從維地尼斯進入。從維地尼斯進入有個好處，那就是可躲掉三個難纏的傢伙；依次用搜集來的鑰匙打開門。過了這四道門之後，我已沒有退路，卡瑞連就在這裡，我下定決心背水一戰。

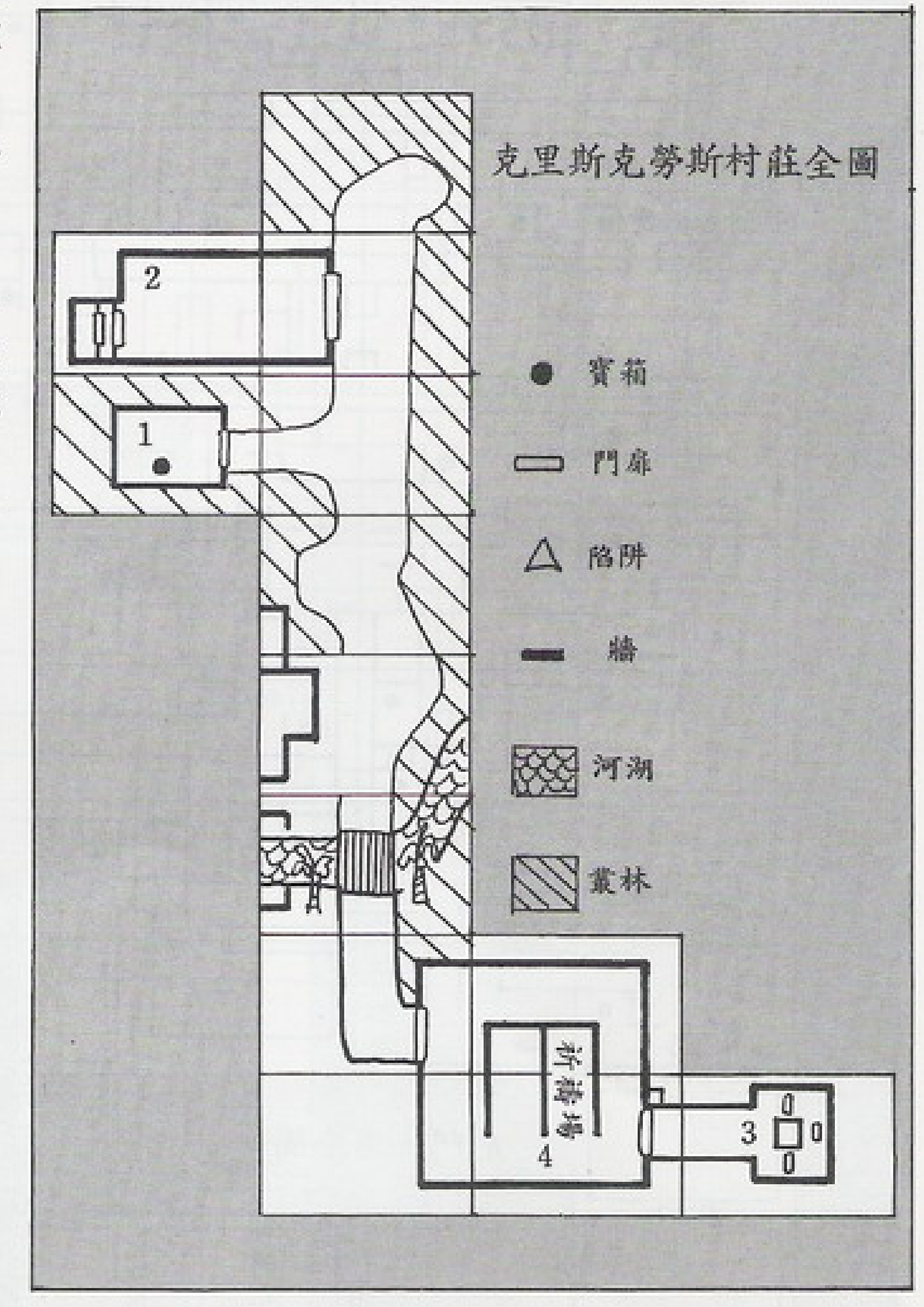
25.這裏有條叉路，北方的路在我心中一直是個謎，不知爲何無法過去；南方是値得探索的城堡。

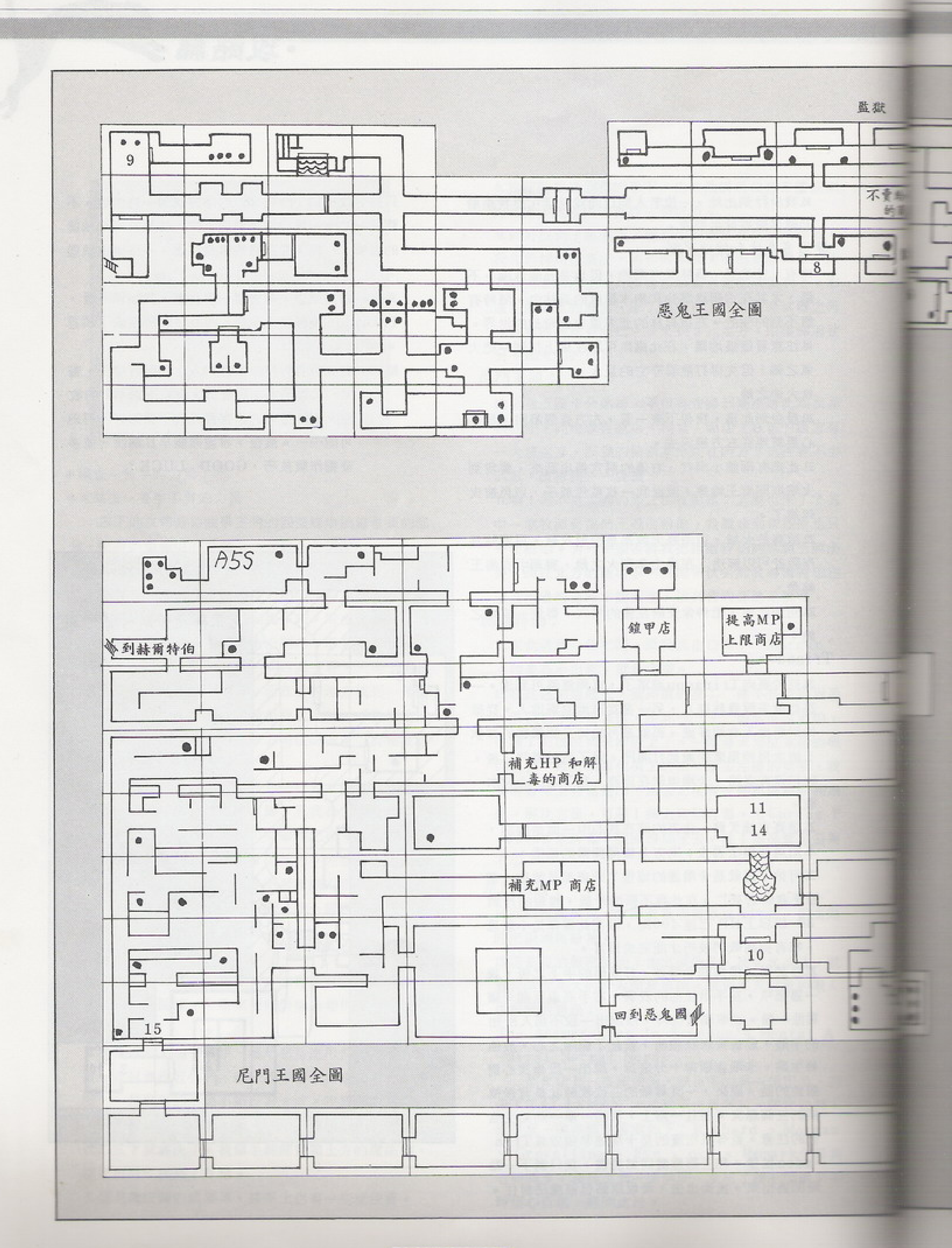
26.可怕！這就是卡瑞連的城堡？到處都是強敵，這似乎意味著死亡。在此我不斷的升級，輕鬆的升到30 級以上HP 已達 400點，但在此還算是小意思，唯有提高戰鬥技巧才能完成預言。

27.終於在二樓找到卡瑞連，打敗他的手下之後，我一邊怒吼，左手揪住他的衣裳，右手高舉巨劍，痛罵他一頓。正準備報仇時，他說出一段不爲人所知的辛酸，最後要求我殺他，我起了惻隱之心，放他條生路。卡瑞連顯得十分驚訝，說出一段讓我心驚膽跳的話。原來，一直尊敬的三位牧師就是背後控制的三個惡魔，而且一路上，我的一舉一動都受他們的注意。更令我吃驚的是卡瑞連準備毀滅Trin-adon城堡，和三個惡魔同歸於盡，我只剩下一點時間逃出來。我衝出去，發現原路已被魔法封住。只得另找出口，而在 28 的地方找到一條密道。不管三七二十一地從這通道向下跳，結果跌落到城堡的底層 29 處，從左邊的樓梯爬上，一路衝出城堡。

30.才一踏出城堡，背後傳一陣巨響，我回頭一看，Trinadon 慢慢沈入地底。而我，終於完成了預言。

結語：對於所有對你無敵意的人，和所有桌子、書架、武器架多加以查訪，會有所想不到的收穫。對旅途中的所有發光物不要靠近，否則可能……。最後，希望你能早日解決，並多發掘作戰技巧，GOOD LUCK！




監獄
9
8
不實
的
惡鬼王國全圖
A5S
到赫爾特伯
鎧甲店
提高MP
上限商店
補充HP和解
毒的商店
11
14
補充MP 商店
10
回到惡鬼國
15
尼門王國全圖

Royal Bedchamber:
A satin-sheeted bed, oak desk, wash basin, and two Unholy Empire Skulls fill this heated room.

The Gates of Helfobia:
The everlasting Gates of the fortress looms before you, reminding you of your insignificance and mortality.

Prithee, what be the name of this character?

You descend the staircase into the darkness far below the earth's crust.

16

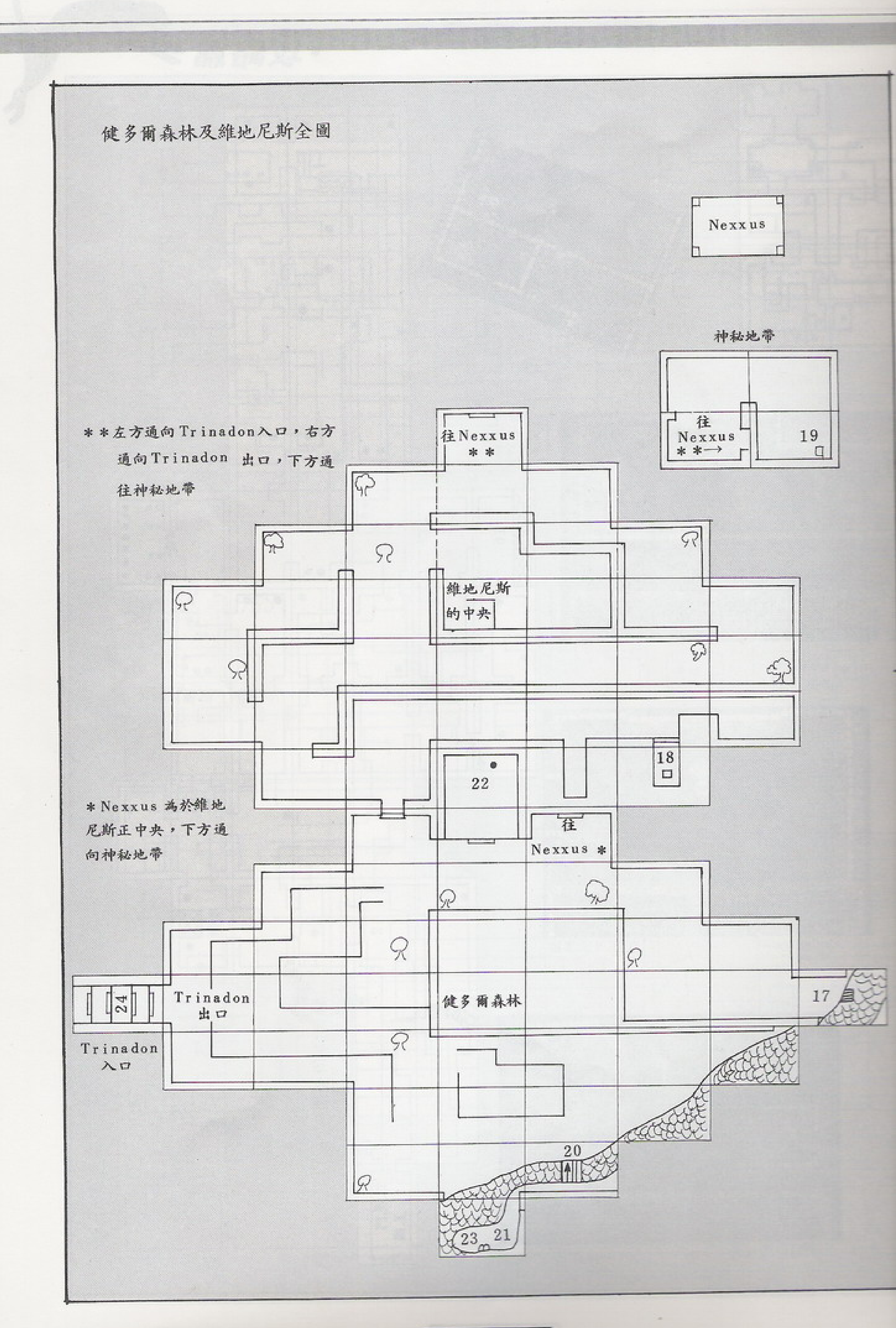
13

12

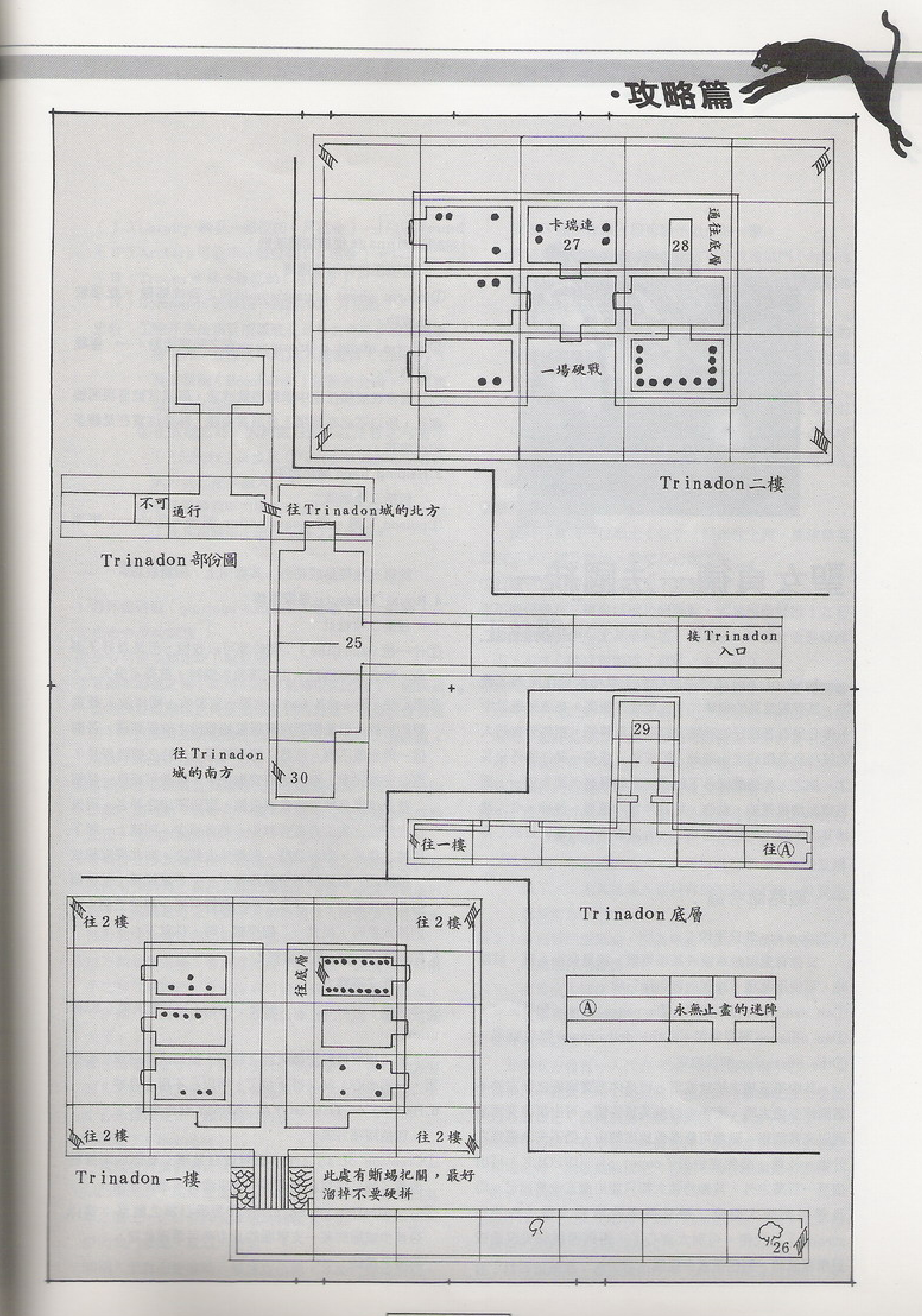
雕像

往尼門王國

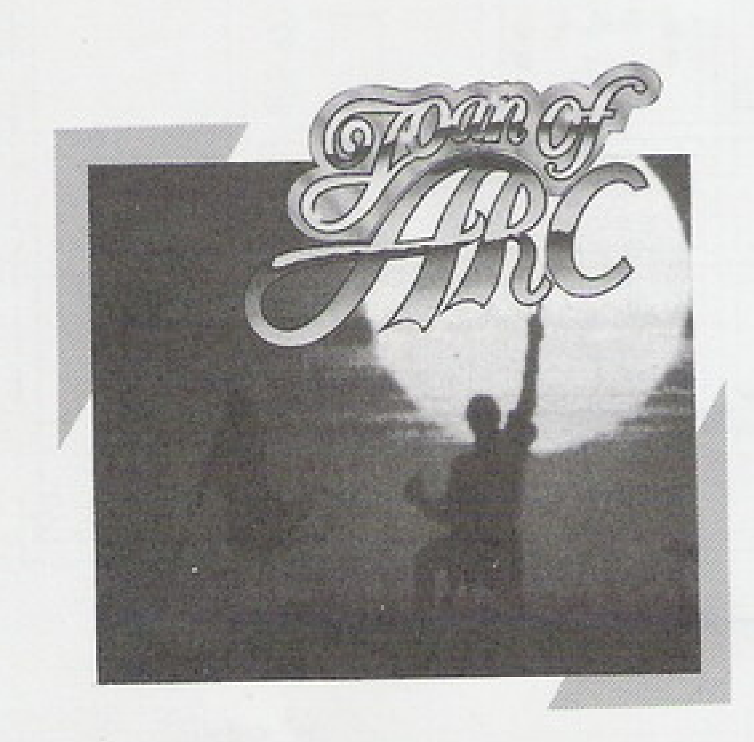
赫爾特伯全圖



健多爾森林及維地尼斯全圖
Nexxus
神秘地帶
往
Nexxus
＊＊→
19
＊＊左方通向Trinadon入口，右方通向Trinadon 出口，下方通往神秘地帶
往Nexxus
＊＊
維地尼斯
的中央
18
22
＊Nexxus 為於維地尼斯正中央，下方通向神秘地帶
往
Nexxus ＊
24
Trinadon
出口
健多爾森林
17
Trinadon
入口
20
23
21



卡瑞達
27
28
通往底層
一場硬戰
Trinadon 二樓
不可
通行
往Trinadon城的北方
Trinadon 部份圖
25
接Trinadon
入口
往Trinadon
城的南方
30
29
往一樓
往Ⓐ
Trinadon 底層
Ⓐ
永無止盡的迷陣
往2樓
往2樓
往底層
往2樓
往2樓
Trinadon 一樓
此處有蜥蜴把關，最好
溜掉不要硬拼
26



聖女貞德—法國統一

/張銘正

Joan of Arc 這個遊戲綜合了戰略及動作遊戲之優點，具有相當高的趣味性，挑戰性亦極高。在這個遊戲中，你必須有著良好的計謀去打敗英軍將領，更需要有超人的技巧及高超的武術取敵人的首級，或是一展你的外交長才。總之，此遊戲綜合了許多遊戲的長處而匯集於一，而且畫面精緻優美，動作、聲音非常的逼真、傳神，令人沈迷其中。以下則是筆者花了一天左右統一法國的遊戲心得。

一、戰略命令篇：

1.Diplomacy 外交手段：

當你有意與敵軍達成某項協議，或是交換人質、城鎮時，可使用此項。談判內容包括五項：

①an armistice 停火協定。②a peace treaty 和平協定。③an alliance 聯盟協定。④the deliverance 釋放協定。⑤the liberation 解放協定。

其中第五項之解放協定，可是你充實國庫之好方法。當國庫空虛之時，而手中握有英軍將領，可出價讓英國贖回以充實國庫。雖然可能導致放虎歸山，仍不失為權宜之計也。注意：薩弗克伯爵（count of SUFFOLK）可出價至一百萬之外，其餘將領大都只能出價五十萬而已。而且選擇交涉大使時，最好選擇政治能力強（Politics strong）之大使。可別太貪心了，否則因談判失誤造成民衆叛亂時，別怪筆者沒提醒。

2.Espionage 從事間諜活動：

這項任務有兩種選擇：

①inform about a garrison 城鎮之衛戍部隊。此項較易成功。

②inform about a province 一省之間諜活動。→ 極難成功。

通常在這項任務中很難獲致成功，間諜常被發現而被處死，所以不必在此項上多浪費金錢，除非你實在是錢多的沒處花。

3.Helping hand 雇用殺手

包括三種選擇：

①poison 下毒。②assassination 刺殺。③kidnap 綁架。

除第三項較易成功外，其餘同上，極難成功。

4.Royal Treasury 皇家國庫：

包括二項稅目：

①什一稅（the tithe）：隨時都可以收稅，但是最好不要收，除非萬不得已，否則導致叛變時，就得不償失了。

②黑心稅（Hearth tax）此稅一定要收，國庫收入最重要的來源。但是需要沒有叛亂的省份才收得到錢，否則你一角也收不到。注意：每年快至9月時之前幾個月，務必安撫民衆，至於如何安撫民衆？筆著可提供一怪招：首先逮捕某地方首長或貴族，冠以不忠之罪名，而後檢視叛亂之省份是否有減少，若有減少，則關上一陣子再將之釋放，若無效時，則趕快大赦之。如此捉捉放放，很快的，叛亂的省份就沒有了。（多試試看，就可領悟其中訣竅的。）注意：一次最好只抓一個或二個，否則抓太多時，民衆一「起反感」時，你就下台了。

5.Royal Justice 皇室審判：

包括三種權力：

①逮捕權（arrest）②大赦權（grace）③處決權（Execution）

前二項可用於安撫民衆之怪招。但處決權必須小心使用，一不小心，就又得下台了。所以「不用」為妙。

6.Raising of THE ROYAL ARMY 召集皇軍：

包括兩項方式：

①Creation of an army 重新徵召皇軍：當你的軍隊被消滅了或是你想再徵召另一支軍隊時可選擇此項。

②Modification of an army 變更徵召軍之數目：當你想減少或增加某一支軍隊的兵力時可選擇此項。

兵種之價錢：



（Ⅰ）Caralry 騎兵→每位60（月租金）
（Ⅱ）Archers 弓箭手→每位40（月租金）
（Ⅲ）Troops 步兵→每位20（月租金）
（Ⅳ）Bombards 迫擊砲→每門100（月租金）
均以Pound為單單位

忠告：①除非你是想要消滅駐在野外之英軍或反對黨軍隊之外，軍隊之中可以不選騎兵（Caralry）及迫擊砲（Bombards）以節省金錢。（即攻城之時不需要）

②在攻城之時，大約徵召2000名左右之弓箭手（Archers）及步兵（Troops）4000名左右之武力就已經很強大了。

③最好選擇領導力強（AMRY Leader—strong）及兵法精湛（Strategy）之將領。

二、戰鬥篇：

1.野外遭遇戰（glorious battle）：戰略方法大致如下

①先命令步兵前進

②命令弓箭手開始擊（射程遠）

③當敵軍迫進之時（此時弓箭手毫無用武之地），趕快適當的調整迫擊砲之角度加以猛烈的轟擊（必須擁有迫擊砲，所以軍隊必須視情況而定租用10～30門之迫擊砲。所以平時還是租用10門左右以防萬一）。

④當敵軍步兵或其他兵種的人數明顯減少時，命令騎兵隊出擊，則可給予致命的一擊。（可別在敵軍軍方旺盛時派出，否則就如肉包子打狗，一去不回了）。

⑤若雙方之步兵還在激烈肉搏之時，敵軍之弓箭手及騎兵又開始衝鋒時，趕決放棄迫擊砲之射擊，改採弓箭手射箭。（因為敵方之弓箭手及騎兵通常人數較少，在尚未接近我方之時，用弓箭即可殲滅之。）

⑥敵方開始撤退時，令步兵挺進，若敵軍一直撤退至弓箭手之有效射程時，立刻採取弓箭射擊，即可將之殲滅。（步兵可不要繼續前進，否則誤傷自己人時，損失可就大了。）

⑦實在抵擋不住了，千萬不要死要面子硬拼，保住兵力要緊，尤其是你的領導人不要被俘。否則當妳的將領一不小心全被捉走了，誰來幫你打仗？

2.兵臨城下（besieges）：

攻城時分兩個階段攻城：

①城門爭奪戰：此時畫面左方為法軍之戰士，右方則為英軍之戰士，你必須與英軍做肉搏戰（一對一），一步一步向城門攻進。攻城方法如下→

(a)兩人面對面接觸時，按住空白鍵，不斷的變換側劈、砍劈、頭部攻擊，即可給予致命的一擊。

(b)你必須殺死「二人」以上才有可能攻進城門（如果你跑得快時），所以在城門上的爭奪戰中一定要速戰速決，每殺死一名敵人，就要快步向前衝。

(c)不要顧慮你的戰士會因體力消耗而動彈不得，不斷的揮舞你的寶劍，才是致勝之道。（因為筆者曾經故意在城門，連續揮動寶劍殺死八名以上的英軍才入城，也沒見到戰士動彈不得。）注意：你的戰士被弓箭射中或遭敵軍以劍砍中四～五次以上，就可能一命嗚呼了！所以千萬要小心，而且一定要快，否則在遭遇太多敵人時，筆者也不敢保證會如何。

②攀爬城牆

此時你會有一位戰士（每次）開始往上爬，要注意英軍投下之石頭及熱油。攀爬心得如下→

①石頭一定以盾牌抵擋，而不要變換梯子。

②不要任意在三條奪城梯之間跳動，容易被恰好投下之石頭或熱油擊中（尤其是熱油，因為它的範圍含蓋整條梯子，不小心跳過碰觸時，可就△※○%）

③快爬至梯端之時，或是看到英軍不動聲色時，要特別警戒英軍突發的動作（筆者即常吃這種暗虧，所以在最頂端時，最好先舉盾一次，如此可防備英軍恰好丟下之石頭，隨後就趕快爬上去，如此即攻無不克，戰無不勝，若英軍投的是熱油時，那也只有自認倒楣了。

註1：當你被打中一人時，相當於損失弓箭手200～300名，步兵亦為200～300名左右，所以攻城之前，要先檢視一下自己的兵力，以免只被打中一人軍隊就崩潰了。（尤其是總人數只有1000人以下時，常發生這種情形。）

註2：特別要注意熱油，因為熱油不如投石頭時有舉起的準備動作可緩衝一會。

註3：通常由中梯往上爬比較容易成功。（或許不是，可是筆者卻是如此。）

3.堅守城池之時：

此時我方僅有一人代表守城，所以要特別小心。

①當情況不甚緊急時（如只有1～2人同時攀爬城牆）儘量以石頭攻之（因為熱油次數有限制，大約5～6次）

②因為投石時，有舉起之準備動作，所以當英軍爬至極近梯端之時，則以熱油攻之，否則，等你剛舉起石頭時，敵人早就爬上來了。

③幾乎同時有三人爬梯時，最好以熱油攻較安全，除非你很有把握時，才以石頭攻之。

註：防守城池時，必須眼明手快，該投石或是投熱油，必

須多靠經驗，才能得心應手。

4.騎士單挑（challenges）

筆者在經過數次之遭遇後，終於悟出了必勝絕招。

①先選擇任一武器（威力差不多）

②儘量使用砍劈，因為威力大過於側劈。

③將你騎士移至畫面之任一邊，只要見其衝過來時，就不斷的使用砍劈，不一會兒即可將之劈下馬（因為電腦控制的敵方，當其騎至角落時，一定會調轉馬頭離去，準備下一次的衝鋒。此時即為最佳時機。）注意：當敵方衝過來時並且與你做接觸戰時，要不斷的揮舞手中武器抵擋，才不會被砍中，也才能殺敵致勝。

以上就是筆者玩聖女貞德的心得。朋友，是否手癢了呢？趕快拿起寶劍，拯救法國吧。

另註：①在下命令之前，絕對要想清楚，否則是無法反悔的喲。（尤其是前五項命令要特別注意）

②注意 Orleans 及 Reims（說明書上字寫錯）二城所在地並快速的攻下此二城，才能登上王位。

③建不建城堡，沒有什麼關係。且一座城堡價錢有如天價一般，所以最好是不要建。

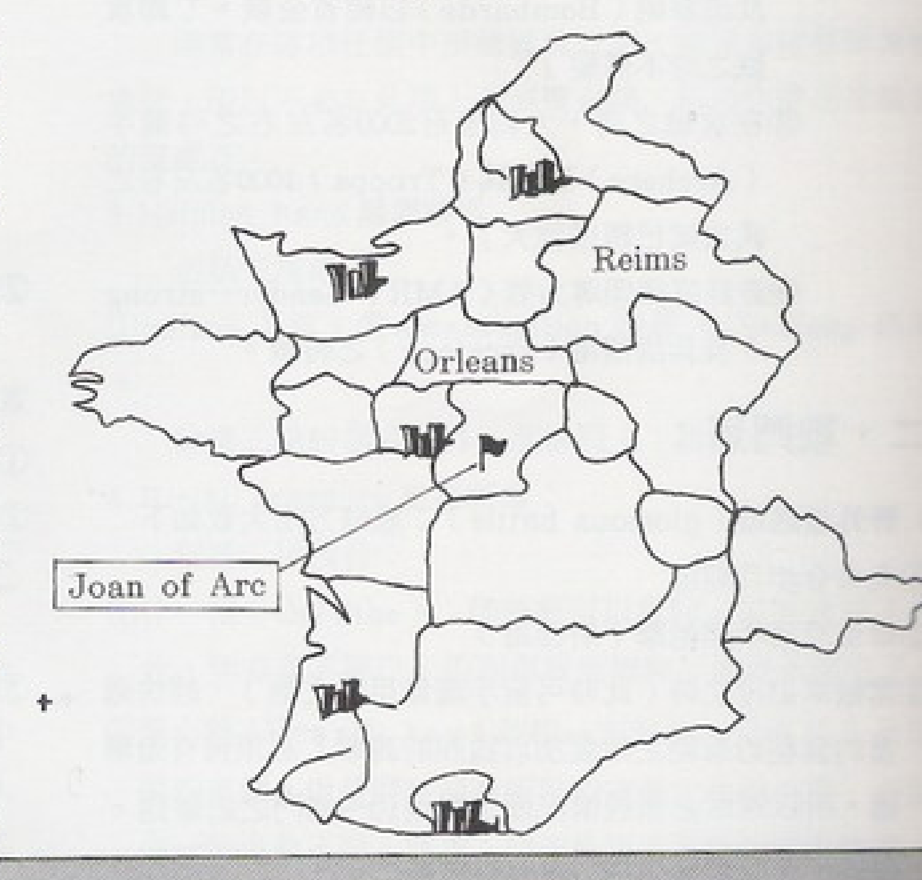
④進展不錯時，別忘了 Save。

⑤若無法於1431年5月之前統一法國，聖女貞德就會被送上火刑柱上。

勘誤：Rhime 應更正為 Reims。

騎士單挑中之側劈應為 2 ↓＋空白鍵。而非 6 →＋空白鍵

建議：以鍵盤操作較佳。（筆者曾試過 Joystick 及 mouse 效果沒那麼好）



如何在「超級作曲家」上作曲

/胡福和

各位魔奇音效卡的發燒友，您們好：

自從魔奇音效卡推出上市之後，即造成相當大的轟動，很多人對於如何在「超級作曲家」上作曲仍抓不到要領，由於筆者從事唱片製作的工作，基於對音樂及電腦的熱愛，在「超級作曲家」鍵入了許多首曲子，在此將個人的心得野人獻曝一番，希望各位同好互相切磋琢磨，若有獨特的見解，請不吝指教！

<註>：筆者所鍵入的八首曲子示範演奏曲已錄好放在自動點唱機裏，有興趣的讀者不妨前往經銷商處聆聽。



"超級作曲家"演奏示範說明：

㈠校園民歌代表作"如果"的鍵入過程：

樂器分部情形：

①單簧管 clarl　②鈴聲 bells　③鋼琴 pianol
④鋼琴 pianol　⑤鋼琴 pianol　⑥鋼琴 pianol
（分散和弦）

BD 大鼓　SD 小鼓　TO marimbaⅠ 鐘琴Ⅰ 25 小節後變成 Flute　CT 鈸

HH Hi Hat

㈡流行歌曲代表作"你知道我在等你嗎？"的鍵入過程：

①樂器分佈變動的情形很多，這是為了使音色更豐富而刻意作的安排。

②前奏①，②小節用Tuba 來代替原曲法國號的效果，感覺不錯吧。

③前奏把小提琴的音域拉低，當作大提琴使用。

④第③小節開始鋼琴和弦進入，這樣的節奏很討好，有"安定人心"的效果。

⑤主旋律用單簧管來表現比較溫暖。

⑥伴奏樂句用bells，很清涼。

⑦副歌用marimba 比較能揣摩"張洪量"唱歌的表情。

⑧副歌的節奏和旋律的結合度很重要。

在設定"超級作曲家"時有幾個重要的觀念：

①你一定要有完善的紙上作業，準備一份總譜（儘可能的詳細）

②總譜上一定要詳細的標明小節號碼。

③隨時養成Save 的習慣，以免碰到斷電時前功盡棄。

④為了使音樂更豐富，你不可以太老實，不要以為每個樂器都是"從一而終"，記得，可以中途變化音色。

⑤音量變化不要忽略，最起碼伴奏總不能比主旋律大聲吧？!

⑥速度和音樂表情是不可分的，D-isplay 欄的傳譯資料指令是你常要動用到的利器。



⑦大鼓和小鼓不要亂轉調，否則會有奇怪的聲音出現。

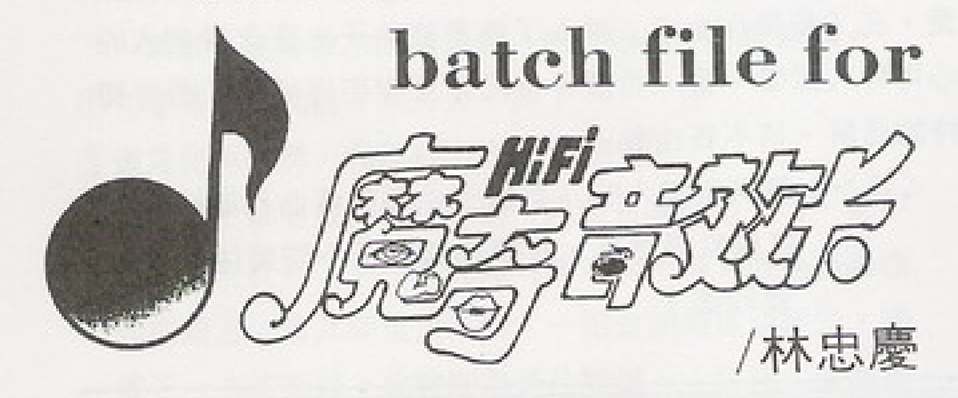
⑧不要忘記隨時欣賞你自己的大作，輕鬆一下，很有成就感吧？!



歌曲名稱

①妳知道我在等妳嗎
②其實妳不懂我的心
③逍遙遊
④再回首
⑤噢！莎莉
⑥似曾相識
⑦如果
⑧秋蟬

一個方便的



/林忠慶

各位好！相信大家在玩一個圖文並茂，驚險刺激的GAME時，必然被PC的內設喇叭所發出的『魔音』吵得沒耐心再玩下去，筆者以前就深受其苦，害得我失去許多遊戲的樂趣，還好最近軟體世界提供了『魔奇音效卡』改善了這問題，筆者使用之後只能說『嗯..很好，我喜歡！』其內附三套應用程式，都很能發揮音效卡的媚力，其中，音樂點唱機和超級作曲家兩程式是可以互相交流的，這兩片磁片中的樂器檔（即＊.INS檔）和樂曲檔（即＊.ROL檔）彼此可共用，但卻分別置於兩張360K的磁片上，在READ和WRITE時非常不便，於是筆者便將三張磁片COPY到一張有DOS SYSTEM的1.2M磁片，再寫一個名為AUTOEXEC.BAT的批次檔，如此一來，只要用此磁片開機就有一張MENU供您選擇三種程式，執行完後再回此MENU，不須再抽換磁片及KEY IN檔名，蠻方便的。AUTOEXEC.BAT的列表如下，讀者可用PE或COPY CON命令建立.★注意★執行此程式時磁片上須有GETKEY.COM方可執行，GETKEY.COM的建立如列表二，祝各位愉快。

註：資料來源：林錦瑞先生所著PC DOS活用系列。

列表一：

```
ECHO OFF
SOUND B3000
:MENU
CLS
ECHO:
ECHO:
ECHO:                    ----------------------------------------
ECHO:                    -  Welcome !! to Ad Lib music world  -
ECHO:              ------------------------------------------------------
ECHO:              -  Choose one you want to run ,as following          -
ECHO:              -                                                    -
ECHO:              -              (1):      JUKEBOX                     -
ECHO:              -              (2):  VISUAL COMPOSER                 -
ECHO:              -              (3): MUSIC CHAMPIONSHIP               -
ECHO:              -              (4):    EXIT TO DOS                   -
ECHO:              -                               Type (1,2,3,4)       -
ECHO:              ------------------------------------------------------
ECHO:                    -  Written by : Lin Jong-ching   -
ECHO:                    ----------------------------------
ECHO:
:GETKEY
GETKEY
IF ERRORLEVEL 49 IF NOT ERRORLEVEL 50 GOTO 1
IF ERRORLEVEL 50 IF NOT ERRORLEVEL 51 GOTO 2
IF ERRORLEVEL 51 IF NOT ERRORLEVEL 52 GOTO 3
IF ERRORLEVEL 52 IF NOT ERRORLEVEL 53 GOTO 4
ECHO:       Error key inputted !!  Please press one of (1,2,3,4) ,Okay ?
GOTO GETKEY
:1
JUKE1
GOTO MENU
:2
COMPOS1
GOTO MENU
:3
CHAMP1V1
GOTO MENU
:4
ECHO ON
```

列表二：（讀者須輸入小寫部分）

```
A>debug
-a
3333:0100 mov ah,08
3333:0102 int 21
3333:0104 cmp al,00
3333:0106 jnz 10a
3333:0108 int 21
3333:010A mov ah,4c
3333:010C int 21
3333:010E
-ngetkey.com
-rcx
CX 0000
:e
-w
Writing 000E bytes
-q

A>
```



不會延遲磁碟機速度的delayer程式

香港/伍家亮

致PC專欄

各位擁有AT或386AT的朋友、也許為了減慢系統速度，曾幾何時使用陳兆宏先生的Delayer程式，相信也收到相當好的效果，不過由於Delayer連磁碟機的存取速度也減慢，未免可惜一些，玩遊戲最重要的是啟動時間快，故此本人發表此程式NODISKDL（No Disk Delay）來以保持磁碟機相當於原本的速度。

讀者可以利用Wordstar之類的文書處理程式或DOS的EDLIN去輸入附表所列出的原始程式，在建立檔案時，請用NODISKDL. ASM命名，有一點需要注意，如果使用WOROSTAR之類的軟體時，在最後的end指令必須按Return，不可打入後便SAVE，然後用MASM編譯成OBJ檔，再用DOS的LINK連結成EXE檔，最後再用EXE2BIN轉換成COM檔，不懂上述過程的朋友，可請教前輩或參考有關的書籍。

```
;  Used with Delayer
;  NODISKDL  by Ng Ka Leong from Hong Kong
;  Run it after DELAYER

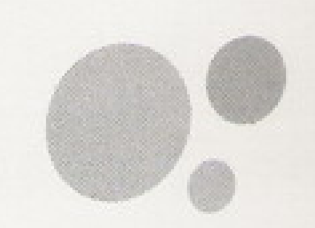
code        segment   para 'code'
            org       100h
            assume    cs:code,ds:code
            jmp       initialize

reset       db        00
time_loop   dw        ?
sign        db        0ffh
new_int8    dw        2 dup(?)

new_int13:  push      ax
            push      bx
            push      cx
            push      ds
            push      es
            push      cs
            pop       ds
            cmp       reset,0
            jnz       restore
            mov       reset,1
            mov       ax,new_int8
            mov       bx,new_int8+2
            mov       ds,ax
            mov       ax,[bx+3]
            mov       cs:time_loop,ax
            mov       word ptr [bx+3],1
            pop       es
            pop       ds
            pop       cx
            pop       bx
            pop       ax
            pushf
            db        9ah                 ;Far call
old_int13   dw        2 dup(?)
            jmp       new_int13
restore:    mov       reset,0
            mov       cx,time_loop
            mov       ax,old_int8
            mov       bx,old_int8+2
            mov       ds,ax
            mov       word ptr [bx+3],cx
            pop       es
            pop       ds
            pop       cx
            pop       bx
            pop       ax
stop:       iret

initialize: mov       ax,3508h
            int       21h
            push      es
            pop       ds
            cmp       [bx+0eh],'DL'
            jnz       exit1
            push      cs
            pop       ds
            mov       new_int8,es
            mov       new_int8+2,bx
            push      cs
            pop       ds
            mov       ax,3513h            ;Get INT 13h address
            int       21h
            cmp       es:sign,0ffh
            jz        exit2
            mov       old_int13,bx        ;Save its address
            mov       old_int13+2,es
            lea       dx,new_int13
            mov       ax,2513h            ;Set new address
            int       21h
            mov       ah,9                ;Display message
            lea       dx,msg1
            int       21h
            lea       dx,stop+1
            int       27h
exit1:      push      cs
            pop       ds
            mov       ah,9
            lea       dx,msg3
            int       21h
            jmp       quit
exit2:      mov       ah,9
            lea       dx,msg2
            int       21h
quit:       int       20h
msg1        db        'NODISKDL ---by Ng Ka Leong, INSTALLED !$'
msg2        db        'NODISKDL has already INSTALLED!$'
msg3        db        'NODISKDL should install after DELAYER !$'

code        ends
            end
```



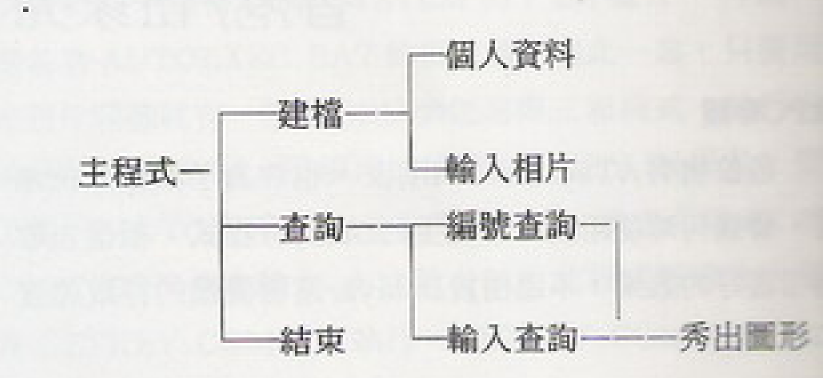
個人通訊錄 —
秀出你親友的照片

/余遠璟

科技日新月異，學習電腦已成為一個現代人必需的課程，不管是那一行還是那一業，都與電腦密不可分，若不奮起努力，遲早會成為二十一世紀的文盲…資訊文盲，但是您是否感到電腦冷冰冰而對電腦語言望之怯步呢？或是連世界公認最簡便的BASIC語言也不願意去學呢？若您有心創造一個屬於你自已的程式，就讓我帶您進入BASIC世界。

一般人大多認為使用電腦套裝軟體比起自己設計要來的容易許多，但我覺得套裝程式常常考慮太多而流於繁雜，再加上使用者對套裝軟體一知半解，於是造成言不達意或程式前後矛盾／重覆的情形發生；在下我就是在受了DBASE III的氣後才下定決心寫下此一程式，用BASIC語言的檔案功能加上國內最近流行的“讀圖器”，便創作了一個圖文並茂的程式；您只要配合適當的截圖軟體（如：圖騰／巧匠／PAINTBRUSH中的FREEZE），然後在ETBASIC中把您的相片秀出，此“個人通訊錄”程式中的“建檔”功能便可把您要的圖型存起來，日後您只要在“查詢”功能中就可將圖型叫出來看，非常方便，您不但可以了解朋友的個人資料，也可以拿出圖型檔懷念一下他（她）的容顏，一舉數得。

如您所知的，電腦是用來處理一些常較繁瑣／大量或反覆的資料，它運用檔案來分批儲存這些資料，現在我們就要利用此一功能來作一個“個人通訊錄”，方便您記下朋友的個人資料，此一程式完成於1989／7／27，費時近一個月，其中有一些部分是我自創的怪招，但我覺得還滿好用，希望您會喜歡，本程式主要由二部分組成……建檔／查詢，建檔中又有個人資料／圖片二部分，其概略如下：



程式說明

主程式（club.bas）……＞

行號140-150	打開一個視窗
160-280	畫面顯示（270之中劃線部分請鍵入您的大名）
290	由鍵盤取得一鍵
300	輸入1便執行PRG1.BAS
310	輸入2便執行PRG3.BAS
320	輸入3便跳到DOS狀態下
330	重覆執行行號290
340-380	讀取圖型之副程式（其中360的檔名YU可改成您的圖型檔名。當然，它一定要是“建檔”功能所存下來的。若您沒有圖型檔，那就必需省略行120／340／350／360／370／380／否則程式便執行不下去了）

```
100 ' CLUB (主程式)
110 '(1 9 8 8年8月2 1 日)
120 KEY OFF:SCREEN 2:CLS
130 GOSUB  340
140 LINE (1,1)-(630,330),,B
150 LINE (4,3)-(627,327),,B
160 PRINT CHR$(27);"T24,40,5;"
170 LOCATE 3,5:PRINT" ┌───────────────────┐ "
180 PRINT CHR$(27);"T24,40,29;"
190 LOCATE 4,5:PRINT" │      個    人    通    訊    錄      │ "
200 PRINT CHR$(27);"T24,40,53;"
210 LOCATE 5,5:PRINT" └───────────────────┘ "
220 PRINT CHR$(27);"T16;"
230 PRINT CHR$(27);"T24,100,116;(1)◤建檔◢":PRINT CHR$(27);"T16:"
240 PRINT CHR$(27);"T24,100,180;(2)◤查詢◢":PRINT CHR$(27);"T16:"
250 PRINT CHR$(27);"T24,100,244;(3)◤結束◢":PRINT CHR$(27);"T16:"
```

```
260 LOCATE 20,21:PRINT". . . . △請按一選擇鍵△          <使 用 人>"
270 PRINT CHR$(27);"T24,304,302;          余 遠 璟"
280 PRINT CHR$(27);"T16;"
290 A$=INPUT$(1)
300 IF A$="1" THEN RUN "PRG1"
310 IF A$="2" THEN RUN "PRG3"
320 IF A$="3" THEN CLS:SYSTEM
330 GOTO 290
340 '-------------------SHOW PECTUR---------------------
350 DIM M(2000)
360 BLOAD"YU.",VARPTR(M(0))
370 PUT (300,77),M,PSET
380 RETURN
```

建檔程式(PRG1.BAS)……>

行號100	設定功能鍵
110	宣告陣列
130	功能鍵副程式處理的位置
180-190	開啓檔案
230-330	輸入部分
350-420	INKEY服務/存妥檔案
430-570	畫面顯示
580-620	INKEY服務
630-1030	鍵盤輸入服務之自我設定(此部分是我花下心血最多的地方,我排除了INPUT的服務,而自我重新設定,它不會像INPUT一樣受其他鍵〈如ESC〉的干擾,是最令人激賞的地方)
1040-1110	舊資料刪除與否
1120-1170	是否繼續輸入下一筆資料
1180-1300	輸入資料的結構

```
100 KEY 15,CHR$(&H4)+CHR$(&H10)
110 DIM W$(5):Q=1:DIM L(4)
120 ON KEY(15) GOSUB 1300
130 KEY(15) ON
140 '---------------------------- PRG1 ----------------------------
150 '----------------------     (建檔程式)     --------------------------
160 '----------------------1 9 8 8年8月2 2日---------------------------
170 CLS:KEY OFF:SCREEN 2
180   OPEN"COMP" AS#1 LEN=110
190   FIELD #1,20 AS N$,50 AS A$,22 AS T$,18 AS B$
200 GOTO 430
210 LINE (1,1)-(630,340),,B
220 LINE (3,2)-(627,338),,B
230          LOCATE 2,3:INPUT "檔案編號:",NUM%
240          IF NUM%=0 THEN LOCATE 2,13:PRINT"             ":GOTO 230
250     GOTO 1040'------CHACK---------
260          LOCATE 4,3:PRINT "姓名:";:B=4:A=L(1):C=0:I=1:GOSUB 630
270  L(1)=LEN(W$(1))
280          LOCATE 6,3:PRINT "地址:";:B=6:A=L(2):C=0:I=2:GOSUB 630
290  L(2)=LEN(W$(2))
300          LOCATE 8,3:PRINT "電話:";:B=8:A=L(3):C=0:I=3:GOSUB 630
310  L(3)=LEN(W$(3))
320       LOCATE 10,3:PRINT "出生年/月/日:";:B=10:A=11+L(4):C=11:I=4:GOSUB 630
330  L(4)=LEN(W$(4))
340  IF NUM%=0 THEN 230
350 LOCATE 15,3:PRINT"你確定嗎?<'Y'ES或  'N'O>. . . . . . . . "
360             ANS$=INPUT$(1)
370           IF ANS$="Y" OR ANS$="y"THEN 400
380           IF ANS$="N" OR ANS$="n"THEN LOCATE 15.3:PRINT SPACE$(52):GOTO 260
390             GOTO 360
```

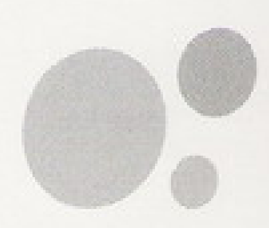
```
400  LSET N$=W$(1):LSET A$=W$(2):LSET T$=W$(3):LSET B$=W$(4)
410   PUT #1,NUM%
420  CLS:GOTO 1120
430  ---------------------------SHOW-----------------------------------
440 LINE (1,1)-(630,280),,B
450 LINE (3,2)-(627,278),,B
460 PRINT CHR$(27);"T24,6,10;"
470      PRINT"          ☆☆☆☆☆☆建檔程式☆☆☆☆☆☆"
480 PRINT CHR$(27);"T16;"
490 LOCATE 5,3
500      PRINT"  1.輸入個人資料(姓名.電話.....)
510 LOCATE 7,3
520      PRINT"  2.輸入相片(需配合"圖騰"使用)
530 LOCATE 9,3:PRINT"  3.返回主程式"
540 LOCATE 11,7
550      PRINT"........請輸入選擇(<1>/<2>/<3>)"
560 LOCATE 14,20:PRINT"----------設計人:余遠璟----------"
570 LOCATE 16,10:PRINT"P.S:欲跳出程式,請按<CTRL>  <Q>"
580                         ANS$=INPUT$(1)
590                          IF ANS$="1" THEN CLS:GOTO 210
600                          IF ANS$="2" THEN CLS:RUN"P.BAS"
610                          IF ANS$="3" THEN RUN"club"
620                         GOTO 580
630  ------------------------SUB------------------------------------
640   IF I<>4 THEN 660
650   IF C<11 THEN C=11:GOTO 670
660   IF C<0 THEN C=0:GOTO 670
670              ANS$=INKEY$:Q=1:R=0
680   IF I=4 THEN R=11
690                LOCATE B,8+R:PRINT W$(I)
700                 LOCATE 22,23:PRINT"D A T E : ";DATE$;"    T I M E : ";TIME
710     IF C>A THEN C=A
720     IF ANS$="" THEN LOCATE B,8+C:PRINT "↙ ":GOTO 670
730     IF ANS$=CHR$(13) THEN LOCATE B,8+A:PRINT"  ":RETURN
740     IF ANS$=CHR$(27) THEN 670
750     IF ANS$=CHR$(&H0)+CHR$(82) THEN 1180
760     IF ANS$=CHR$(8) THEN 670
770     IF ANS$=CHR$(&H0)+CHR$(83) THEN 1220
780     IF LEN(ANS$)=2 THEN Q=2
790   IF C=A THEN 810
800     IF ANS$=CHR$(&H0)+CHR$(77) THEN C=C+Q:GOTO 670
810     IF ANS$=CHR$(&H0)+CHR$(75) THEN C=C-Q:LOCATE B,8+A:PRINT"  ":GOTO 630
820   IF C<A THEN 990
830     IF ANS$=CHR$(&H0)+CHR$(77) THEN C=C+Q:GOTO 670
840   IF I<>4 THEN 860
850   W$(I)=W$(I)+ANS$:LOCATE B,19:PRINT W$(I):GOTO 870
860   W$(I)=W$(I)+ANS$:LOCATE B,8:PRINT W$(I)
870 A=A+Q
880 Q=1
890 C=A
900     IF B<>4 THEN 920
910         IF A>19 THEN RETURN
920     IF B<>6 THEN 940
930         IF A>49 THEN RETURN
940     IF B<>8 THEN 960
950         IF A>21 THEN RETURN
960     IF B<>10 THEN 980
970         IF A>28 THEN RETURN
980 GOTO 630
990  ----------------------------FRONT---------------------------------
1000 IF I<>4 THEN 1020
1010 W$(I)=LEFT$(W$(I),C-11)+ANS$+RIGHT$(W$(I),A-C-1):GOTO 1030
```

```
1020 W$(I)=LEFT$(W$(I),C)+ANS$+RIGHT$(W$(I),A-C-1)
1030 C=C+Q:GOTO 670
1040 '-------------------------CHACK----------------------------------------
1050 GET #1,NUM%
1060 IF LEFT$(N$,1)=CHR$(0) THEN 260
1070 LOCATE 2,38:PRINT"有舊資料，是否刪除（Y／N）"
1080 ANS$=INKEY$
1090  IF ANS$="Y" OR ANS$="y" THEN 260
1100  IF ANS$="n" OR ANS$="N" THEN CLS:GOTO 210
1110 GOTO 1080
1120 '-----------ASK----------------
1130 LOCATE 12,12:PRINT"......繼續嗎？（Y／N）"
1140 ANS$=INKEY$
1150  IF ANS$="Y" OR ANS$="y" THEN CLS:FOR I = 1 TO 4:W$(I)="":NEXT I:GOTO 210
1160  IF ANS$="n" OR ANS$="N" THEN CLOSE:CLS:GOTO 430
1170  GOTO 1140
1180 '-----------------------CHANGE-----------------------------------------
1190 IF I<>4 THEN 1210
1200 W$(I)=LEFT$(W$(I),C-11)+SPACE$(1)+RIGHT$(W$(I),A-C):A=A+1:C=C+1:GOTO 670
1210 W$(I)=LEFT$(W$(I),C)+SPACE$(1)+RIGHT$(W$(I),A-C):A=A+1:C=C+1:GOTO 670
1220 '-------------------------CHANGE 2--------------------------------------
1230  GOTO 1280
1240 IF I<>4 THEN 1260
1250 W$(I)=LEFT$(W$(I),C-11)+RIGHT$(W$(I),A-C-1):A=A-1:GOTO 1270
1260 W$(I)=LEFT$(W$(I),C)+RIGHT$(W$(I),A-C-1):A=A-1
1270  LOCATE B,8+A:PRINT" ":GOTO 670
1280  IF A=C THEN A=A+1 :GOTO 1240
1290  GOTO 1240
1300 CLS:RETURN 430
```

輸入圖型程式（P.BAS）…>

行號100-110	陣列設定
120-340	操作說明
350-380	提醒畫面
420-450	被截圖型大小計算
460-560	圖型截取服務
570-710	圖型檔案儲存

```
100 DIM W(52):DIM Y(52):DIM X(77):DIM Z(77)
110 DIM M(2000)
120 CLS:KEY OFF:SCREEN 2
130 LOCATE 3,3
140 PRINT"                    ┌------------------------┐
150 PRINT"                     |       操作注意事項       |
160 PRINT"                     └------------------------┘
170 PRINT" 1  剪輯"圖騰"秀出之畫面，操作鍵如下："
180 PRINT"    <I>---------->向上一格"
190 PRINT"    <M>---------->向下一格"
200 PRINT"    <J>---------->向左一格"
210 PRINT"    <K>---------->向右一格"
220 PRINT"
230 PRINT" 2．見到提示文字後，再秀入"圖騰"之畫面．"
240 PRINT"
250 PRINT" 3．選定欲剪下的畫面，鍵入<S>儲存．"
260 PRINT"
270 PRINT" 4．一定要在"大寫"之狀態下，即<CAPS-LOCK>設定下（燈亮）
280 PRINT"
290 PRINT" 5．必需配合檔案之編號．"
300 PRINT
310 PRINT" 6．按<Q>即跳出程式．"
```

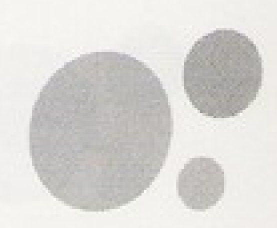


```
320 LOCATE 22,10
330 PRINT"----------------    余遠琛上，祝操作愉快！   ------------------"
340 PRINT"                 . . . . . . . . . . . <按任一鍵繼續>"
350 LINE(1,1)-(630,350),,B
360 ANS$=INKEY$
370 IF ANS$="" THEN 360
380 CLS:LOCATE 11,12:PRINT". . . . . . 請現在秀入"圖騰"畫面"
390 ANS$=INKEY$
400 IF ANS$="" THEN 390
410  GOTO 450
420   PUT(P,Q),W,PSET:PUT(P,Q),X,PSET:PUT(P,S),Y,PSET:PUT(R,Q),Z,PSET
430      IF J<0 OR J>340 GOTO 490
440      IF I<0 OR I>200 GOTO 490
450  A=0+J:B=0+I:C=300+J:D=200+I
460   GET(A,B)-(A,D),W:GET(A,B)-(C,B),X:GET(A,D)-(C,D),Y:GET(C,B)-(C,D),Z
470      LINE(A,B)-(C,D),,B
480  P=A:Q=B:R=C:S=D
490  V$=INPUT$(1)
500          IF V$="M" OR V$="m" THEN I=I+7:GOTO 420
510          IF V$="I" OR V$="i" THEN I=I-7:GOTO 420
520          IF V$="J" OR V$="j" THEN J=J-7:GOTO 420
530          IF V$="K" OR V$="k" THEN J=J+7:GOTO 420
540          IF V$="S" OR V$="s" THEN GOTO 570
550          IF V$="q" OR V$="Q" THEN RUN"PRG1.BAS"
560  GOTO 490
570  ------------------------------ GET -----------------------------------
580 GET (A,B)-(C,D),M
590 CLS:INPUT"檔案編號：",B$
600 NS$=B$+"."
610 LOCATE 12,10:PRINT"確定嗎？<Y/N>---->"
620 ANS$=INPUT$(1)
630 IF ANS$="Y" THEN 660
640 IF ANS$="N" THEN 590
650 GOTO 610
660 BSAVE NS$,VARPTR(M(0)),&H1D4C
670 CLS:LOCATE 10,10:PRINT"繼續嗎？<Y/N>"
680 A$=INPUT$(1)
690 IF A$="Y" THEN 120
700 IF A$="N" THEN RUN"PRG1.BAS"
710 GOTO 670
```

查詢程式（PRG3.BAS）…>

行號100	程式錯誤時的服務程式指標處
110-120	陣列設定
150-270	檔案開啓及系統變數設定
280-440	檔案長度計算／秀出檔案資料
450-590	功能選擇畫面
600-760	個人資料之功能選擇
770-870	圖型叫出功能副程式
880-1610	檔案資料錯誤時之資料修改（如果您是一個用心的使用者，一定會發現段程式與建檔程式如出一轍，其實就是我用BASIC中的合併程式功能MERGE的結果，其中只有一些不，您可以依樣畫葫蘆免去重寫的麻；不過，一定要小心訂正不同的部，否則會發生不可預知的後果）
1620-1780	檔案搜索副程式
1790-1880	程式錯誤之處理副程式

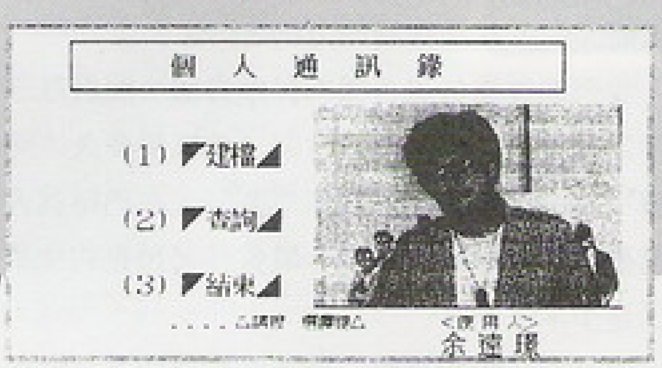
```
100   ON ERROR GOTO 1790
110 DIM W$(5):Q=1:DIM L(4)
120 DIM S(2000):DIM M(2000)
130 '----------------------------    ---------------------------------
140 '-------------------------- (查詢) ---------------------------------
150 OPEN"COMP" AS #1 LEN=110
160 FIELD #1,20 AS N$,50 AS A$,22 AS T$,18 AS B$
170 GOTO 450
180 KEY OFF:SCREEN 2:CLS
190 LOCATE 12,12
200 NUMST=0:INPUT"檔案編號:",NUM%
210 TV=-1
220 TV=TV+1:GET #1,NUM%
230 IF LEFT$(N$,1)=CHR$(0) AND TV=0 THEN 1710
240 IF NUM%>200 OR NUM%<1 THEN ERROR 5
250 IF NUMTS=0 THEN 280
260 IF TV=10 THEN CLS:PRINT CHR$(27);"T24,200,200;尋找中,請等一下!!":PRINT CHR
$(27);"T16;"
270 IF LEFT$(N$,1)=CHR$(0) THEN NUM%=NUM%+NUMTS:GOTO 220
280 '------------------------- SIZE ----------------------------------
290 CLS:PRINT CHR$(27);"T24,200,5;":PRINT"《檔案查詢系統》"
300 PRINT CHR$(27);"T16;"
310 LINE(1,1)-(630,340),,B
320 LINE(3,2)-(627,338),,B
330 IF N=1 THEN L(1)=0:L(2)=0:L(3)=0:L(4)=0
340 IF N=1 THEN W$(1)="":W$(2)="":W$(3)="":W$(4)=""
350 LOCATE 4,3:PRINT"姓名:";
360 IF N=0 THEN PRINT N$
370 LOCATE 8,3:PRINT"電話:";
380 IF N=0 THEN PRINT T$
390 LOCATE 10,3:PRINT"出生年/月/日: ";
400 IF N=0 THEN PRINT B$
410 LOCATE 6,3:PRINT"地址:";
420 IF N=0 THEN PRINT A$
430 IF N=1 THEN 920
440 GOTO 600
450 '------------------------- PECTURE -------------------------------
460 KEY OFF:SCREEN 2:CLS:GET (300,0)-(600,200),S
470 Y$=CHR$(27)
480 PRINT Y$;"T24,190,30;"
490 PRINT "☆☆☆檔案查詢☆☆☆":PRINT Y$;"T16;"
500 LOCATE 7,7:PRINT"1. ◤編號查詢  ◢"
510 LOCATE 9,7:PRINT"2. ◤輸入查詢  ◢"
520 LOCATE 11,7:PRINT"3. ◤返回主程式◢"
530 LOCATE 13,7:PRINT". . . . . . .  (1/2/3) 請選擇"
540 LINE(1,1)-(620,229),,B:LINE (4,3)-(617,227),,B
550 ANS$=INPUT$(1)
560    IF ANS$="1" THEN 180
570    IF ANS$="2" THEN N=1:CLS:GOTO 280
580    IF ANS$="3" THEN CLOSE:RUN"CLUB"
590 GOTO 550
600 LINE(307,124)-(613,328),,B
610 LINE(310,126)-(610,326),,B
620 PRINT CHR$(27);"T24,320,130;":PRINT"檔案編號:";NUM%:PRINT CHR$(27);"T16;"
630 LOCATE 12,43:PRINT"1. 查詢其它檔"
640 LOCATE 13,43:PRINT"2. 秀出圖形"
650 LOCATE 14,43:PRINT"3. 修改資料"
660 LOCATE 15,43:PRINT"4. 結束查詢"
670 LOCATE 16,43:PRINT"5. 查詢下一個檔案"
680 LOCATE 17,43:PRINT"6. 查詢上一個檔案"
690 ANS$=INKEY$
700  IF ANS$="1" THEN 180
710  IF ANS$="2" THEN 770
720  IF ANS$="3" THEN PUT(310,126),S,PSET:GOTO 880
730  IF ANS$="4" THEN 450
```

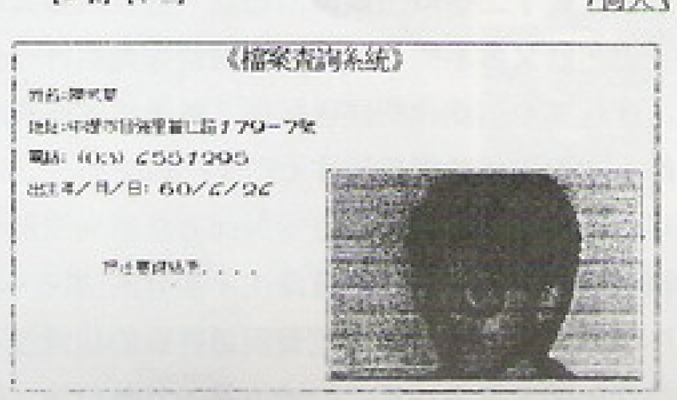


```
740  IF ANS$="5" THEN NUM%=NUM%+1:NUMTS=1:TV=0:GOTO 220
750  IF ANS$="6" THEN NUM%=NUM%-1:NUMTS=-1:TV=0:GOTO 220
760 GOTO 690
770  ------SHOW
780 L=LEN(STR$(NUM%))-1
790 AB$=RIGHT$(STR$(NUM%),L)+"."
800 BLOAD AB$,VARPTR(M(0))
810 PUT (310,126),M,PSET
820 LOCATE 15,12:PRINT"按任意鍵結束．．．．"
830 ANS$=INKEY$
840 IF ANS$=""THEN 830
850 LOCATE 15,12:PRINT"
860 PUT(310,126),S,PSET
870 GOTO 610
880 '-----------------------    （修改程式）    -------------------------
890 '-----------------------１９８８年８月２２日-------------------------
900  W$(1)=N$:W$(2)=A$:W$(3)=T$:W$(4)=B$
910  L(1)=LEN(W$(1)):L(2)=LEN(W$(2)):L(3)=LEN(W$(3)):L(4)=LEN(W$(4))
920         LOCATE 4,3:PRINT "姓名：";:B=4:A=L(1):C=0:I=1:GOSUB 1100
930  L(1)=LEN(W$(1))
940         LOCATE 6,3:PRINT "地址：";:B=6:A=L(2):C=0:I=2:GOSUB 1100
950  L(2)=LEN(W$(2))
960         LOCATE 8,3:PRINT "電話：";:B=8:A=L(3):C=0:I=3:GOSUB 1100
970  L(3)=LEN(W$(3))
980         LOCATE 10,3:PRINT "出生年／月／日：";:B=10:A=11+L(4):C=11:I=4:GOSUB 1
100
990  L(4)=LEN(W$(4))
1000 LOCATE 15,3:PRINT"你確定嗎？＜’Ｙ’ES 或  ’Ｎ’Ｏ＞．．．．．．．．"
1010             ANS$=INPUT$(1)
1020                IF ANS$="Y" THEN 1050
1030                IF ANS$="N" THEN LOCATE 15,3:PRINT SPACE$(54):GOTO 920
1040             GOTO 1010
1050     IF N=1 THEN N=0:GOTO 1620
1060  LSET N$=W$(1):LSET A$=W$(2):LSET T$=W$(3):LSET B$=W$(4)
1070   PUT #1,NUM%
1080 LOCATE 15,3:PRINT SPACE$(54)
1090      GOTO 600
1100 '------------------------SUB--------------------------------------
1110   IF I<>4 THEN 1130
1120   IF C<11 THEN C=11:GOTO 1140
1130   IF C<0 THEN C=0
1140               ANS$=INKEY$:Q=1:R=0
1150   IF I=4 THEN R=11
1160                LOCATE B,8+R:PRINT W$(I)
1170     IF C>A THEN C=A
1180     IF ANS$="" THEN LOCATE B,8+C:PRINT "↙ ":GOTO 1140
1190     IF ANS$=CHR$(13) THEN LOCATE B,8+A:PRINT"  ":RETURN
1200     IF ANS$=CHR$(27) THEN 1140
1210     IF ANS$=CHR$(&H0)+CHR$(83) THEN 1540
1220     IF ANS$=CHR$(8) THEN 1140
1230     IF ANS$=CHR$(&H0)+CHR$(82) THEN 1500
1240     IF LEN(ANS$)=2 THEN Q=2
1250   IF C=A THEN 1270
1260     IF ANS$=CHR$(&H0)+CHR$(77) THEN C=C+Q:GOTO 1140
1270     IF ANS$=CHR$(&H0)+CHR$(75) THEN C=C-Q:LOCATE B,8+A:PRINT"  ":GOTO 1100
1280   IF C<A THEN 1450
1290     IF ANS$=CHR$(&H0)+CHR$(77) THEN C=C+Q:GOTO 1140
1300   IF I<>4 THEN 1320
1310   W$(I)=W$(I)+ANS$:LOCATE B,19:PRINT W$(I):GOTO 1330
1320   W$(I)=W$(I)+ANS$:LOCATE B,8:PRINT W$(I)
1330 A=A+Q
1340 Q=1
1350 C=A
1360     IF B<>4 THEN 1380
1370        IF A>19 THEN RETURN
```




```
1380      IF B<>6 THEN 1400
1390          IF A>49 THEN RETURN
1400      IF B<>8 THEN 1420
1410          IF A>21 THEN RETURN
1420      IF B<>10 THEN 1440
1430          IF A>28 THEN RETURN
1440 GOTO 1100
1450 ------------------------------FRONT-----------------------------------
1460 IF I<>4 THEN 1480
1470 W$(I)=LEFT$(W$(I),C 11)+ANS$+RIGHT$(W$(I),A-C-1):GOTO 1490
1480 W$(I)=LEFT$(W$(I),C)+ANS$+RIGHT$(W$(I),A-C-1)
1490 C=C+Q:GOTO 1140
1500 ------------------------------CHANGE----------------------------------
1510 IF I<> 4 THEN 1530
1520 W$(I)=LEFT$(W$(I),C 11)+SPACE$(1)+RIGHT$(W$(I),A C):A=A+1:C=C+1:GOTO 1140
1530 W$(I)=LEFT$(W$(I),C)+SPACE$(1)+RIGHT$(W$(I),A-C):A=A+1:C=C+1:GOTO 1140
1540 '-----------------------------CHANGE 2--------------------------------
1550 GOTO 1600
1560 IF I<> 4 THEN 1590
1570 W$(I)=LEFT$(W$(I),C-11)+RIGHT$(W$(I),A-C-1):A=A-1
1580 LOCATE B,8+A:PRINT"  ":GOTO 1140
1590 W$(I)=LEFT$(W$(I),C)+RIGHT$(W$(I),A-C-1):A=A-1:GOTO 1580
1600 IF A=C THEN A=A+1:GOTO 1560
1610 GOTO 1560
1620 '-----------------------------NEW-------------------------------------
1630 FOR NUM%=1 TO 500
1640 GET#1,NUM%
1650 IF N$=W$(1)+SPACE$(20-L(1)) THEN 280
1660 IF A$=W$(2)+SPACE$(50-L(2)) THEN 280
1670 IF T$=W$(3)+SPACE$(22-L(3)) THEN 280
1680 IF B$=W$(4)+SPACE$(18-L(4)) THEN 280
1690 NEXT NUM%
1700 CLS
1710 PRINT CHR$(27);"T24,200,200;無 此 檔 案 ！ ！ ！ ":PRINT CHR$(27);"T16;"
1720 TR=0
1730 ANT$=RIGHT$(TIME$,1)
1740 IF ANT$<>AT$ THEN TR=TR+1
1750 IF TR=4 THEN 1780
1760 AT$=ANT$
1770 GOTO 1730
1780 GOTO 450
1790 '-----------------------------ERROR-----------------------------------
1800 CLS
1810 PRINT CHR$(27);"T24,200,200;錯 誤 執 行 （  無 檔 案  或  超 越  ） ！ ！ ！"
1820 TR=0
1830 ANT$=RIGHT$(TIME$,1)
1840 IF ANT$<>AT$ THEN TR=TR+1
1850 IF TR=4 THEN 1880
1860 AT$=ANT$
1870 GOTO 1830
1880 RESUME 170
```





後　　語

此一程式的可塑性很大，您可依據自己的需要來隨時改變型態，不一一定要依我設的功能，亦可加上您最想儲存的項目或者是放大／縮小圖型的範圍，甚至再加上列印的功能／製作表格；好了，您是否已經在享受本程式為您帶來的方便呢？若您有一些心得想告訴我，我將樂意接受，筆者更希望能由我發表的此程式使您得到啟示，進而寫出驚人巨作，這將是我最感到欣慰的事。

水晶球



你正使用何種保護

/劉永健

遊戲程式設計者，苦心地保護他們的"投資"，但玩家們卻認為保護措施是極大的無聊，倒底誰是誰非呢？

你剛買了剛出爐熱滾滾的新遊戲，迫不及待地跳上太空戰鬥機，拯救岌岌可危的宇宙，在開始你豐功偉業之前，你必須知道一件事，也就是整個宇宙命運的關鍵：即超級英雄冒險手冊中的第三段、第二行的第四個字，是什麼呢？

是什麼呢？這是你的敵人為阻撓你的工作所佈下的陷阱嗎？還是一個充滿希望的聯盟傳達下的秘密線索？

不，沒有你想像的這麼偉大，這只是娛樂軟體發展者保護產品免於非法拷貝的方法之一。

我們都碰過各式各樣的保護方法，而且幾乎每個人都不喜歡保護措施，我們常會問"到底要多久才可廢掉拷貝保護"？這問題等於是問到底要多久我們每個人才會誠實？還是乖乖地回到現實吧！畢竟在可預見的未來，保護措施仍是少不了的。

保護方法變化多端，即使在類似的產品間亦不相同，最近我比較了二個戰鬥機模擬遊戲，各有其強大的保護方法，但巧妙又各不同。頭一個遊戲請你先執行一個安裝程式，此程式會偵測你的硬體配備，然後將這些資料以隱藏檔的方式寫入你的備份磁片（Play disk），這也是你唯一可以拷貝的備份片，我通常對此方法感到懷疑，因為它會減低我的硬碟效率，或是產生不相容的情況，我用這個程序測試許多系統之後，我發現這特殊的功能並不會被一般問題所困，這方法漂亮的地方是一旦執行後，你不須再擔心它，因為當你執行程序之後，就察覺不到有任何的保護，尚有另一個優點是你的母片將仍可正常執行，如此你可用備份片執行或帶到朋友家玩。

第二個遊戲必須先放一片母片（key disk）進A磁碟機才可執行，我一點也不喜歡這種方法，因為他們使我的書桌亂七八糟，而且母片發生一些事故，我只好熬過一段時間以獲得另一個郵寄而來的"代替品"，但這只是惡夢的開端，在檢查過母片之後，我終於可以準備起飛，並且可以抽掉母片，此刻令人吐血的畫面出現了，居然還得先辨識飛機，只好找出手冊對照，輸入正確的名稱。惡夢還沒有結束，每次我開始一個新任務，我就必須確認另一架飛機，對玩家而言，沒有任何事情比玩遊戲時受保護的中斷還來得令人咬牙切齒。一些遊戲設計者把保護方法和遊戲本身結合在一起，難道遊戲設計師真是認為以這種方法隱藏保護系統會瞞過使用者銳利的眼光嗎？

遊戲設計師積極地想破腦袋瓜，想找到一種最完美的保護方法，但責罵他們的又是誰呢？研究指出對一些遊戲而言，有令人吃驚的非法拷貝品出現，遊戲設計師認為非法拷貝與合法購買的數量比為十比一，公司有權力保護他們的投資，但我們也認為一些保護系統已經超出了保護的範圍，而達到了無聊的境界。

關於保護措施正反對二方永無止境的戰爭，對於工業界不但沒有幫助，反而已帶來了負面的影響。遊戲設計者正投下許多金錢與時間使最終的保護措施能夠完美，花在這方面的花費甚至超過了娛樂軟體本身花費。然而破解、剽竊者接受挑戰，藉著破解那最好的保護措施培養起嗜好，進而使遊戲設計者所作的努力付諸流水。

這一切到底何時作一終結？軟體開發人員應該較關心整個產品的品質，對於不誠實的消費者放較少的注意，然而那些有破解狂的人，對於那些不具挑戰性的保護，應儘可能地放棄剽竊習慣，我曾看過保護做得愈嚴密的程式，反而市面上拷貝版出現的比例更多，實一大諷刺也。

假如我們一定要有拷貝保護，那麼就應決定一種對開發者及使用者二方均公平的方去，要拷貝保護完全消除，要無人能破解保護這都是不可能的。假如我們投資較多時間在保護措施上，並且不傷害誠實購買者的自由。如此遊戲程式的整個園地中，均可受惠。

手持雷射槍，準備出發去拯救宇宙的危機，可是…可是…手冊呢？…可惡、手冊呢……？

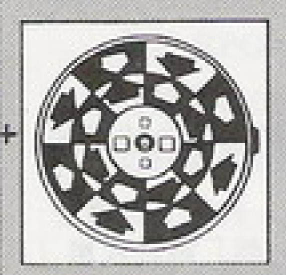
給你的毒藥命名

拷貝保護（Copy protection）的味道，口味比31冰淇淋的味道更多。但大部分的保護方法均被包括在下面一般性的討論中。然而，如同細菌基因突變，新的品種不斷地出現，若你發現一個方法不包括在下面討論時，對此無需感到驚訝。



手冊上編碼

使用這個方法，程式能亂數地產生一個字或圖片，你必須在你的手冊中查出確認。就是說：如果你整套購買，才有手冊，假如你不買，就……。這是近來流行的保護軟體方法，亦是最可靠的方法之一。你能作無限的拷貝，並且在你及系統上並沒有硬體上的限制。但如果手冊厚度有如曼哈頓的電話簿或是你遺失了手冊，這方法的問題就顯現出來了。



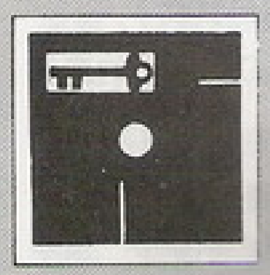
密碼盤

手冊上編碼之延伸方法，藉此你可前後參照程式中應用到的一些字，並旋轉密碼盤到一個數字，鍵入此數字即可。唯一的缺點是密碼輪容易誤置且不易替換。



快照（Snapshots）記號

也可被稱為“指紋法”或“簽印法”，基本上這方法是所有保護措施中最危險的。在安裝時，通常你須執行一個檢視電腦的程式，並且把它的記號寫進硬碟或備份磁片上，當你玩完遊戲時你必須再執行一個程式將保護記號寫回母片，這方法雖可讓你安裝到別的硬碟裏，但造成不便。再者它會因為不相容而無法執行，你也無法加速硬碟的讀取。如果“快照記號”被移走或刪除，你的遊戲就沒有用了，我建議你在購買採用這類程式之前，問問廠商它會不會跟你家的電腦“相剋”。



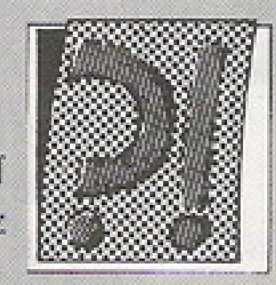
母片（Key disk）

程式的保護永遠存在母片上面，當你開始遊戲時，程式會到A磁碟機裡檢查有沒有母片，沒有它就無法執行，這方法讓你無法備份母片。母片被讀取多次之後容易受到毀壞，而使你的許多遊戲無法使用。假如你有許多遊戲需要母片，你即可預期將會有很多無用的東西使你的書桌亂七八糟，母片的好處是一旦檢查過，你就可不受干擾的進行下去。



沒有DOS的作業系統（Non-DOS OS）

使用一個不是DOS的操作系統，因此，你就無法以任何方式改變母片，它迫使你從這磁片上載入作業系統，並沒有給你任何相容的能力，當你要去玩另外一個遊戲或編輯一份文件，你必須再重新開機，這種設計應儘可能地避免，為了一個小小的應用而執行一個不是DOS的操作系統只是徒增麻煩。



不可拷貝片（Non-copiable sheets）

遊戲設計師認為手冊密碼很容易被拷貝機器所克服，所以他們發明了不可拷貝的紫色薄片，上面有一些關鍵的字或圖案，可以確定的事：你無法拷貝這些關鍵薄片，除非在最亮的房間中，否則你無法讀出他們。坐下玩遊戲並在最近舞台燈光處設法讀出關鍵磁片是非常無聊的。使用這設計的遊戲發展者是處在一個無盡的微小迷宮中，並從中得到一個小圖案以印在關鍵薄片上。



硬體鎖（Hardware locks）

這方法是放某些型式的硬體設備在你的系統上（通常放在平行埠或遊戲I/O）如此軟體將在運作前進行尋找（look for），這個設計並沒有出現安全問題，一旦裝上，通常遊戲者是不會發覺的。有些差勁的保護讓你在I/O埠插上一個終止的裝置來騙過它。當不止一個應用要這個裝置時複雜麻煩就會發生了，萬一你遺失這鎖，替換是不容易的，只有依靠那設計者了。



物理標示法（physical mark）

這是在原母片上做一些物理性的破壞，這個方法使一切打算拷貝的企圖失敗，因為它使用一個非常小的燒痕，約一釐米寬。公司極度的保護他們的投資，此舉無非是對你及任何人的一種不信賴。你真的要請求這些人幫忙嗎？

「電動剋星」專欄

/陳偉谷

嗨！各位熱衷於修改、破解、祕招、攻略的頹廢兄弟們，大家好。上期提供各位「電動剋星」的使用說明後，你手上是否已經擁有「電動剋星」了呢？趕快不擇手段去弄一份吧！最近我在「電動剋星」的磁片上，附加了一個READ.ME檔。其內容是英文版的使用說明，懂ABC的朋友可以免除查閱上期「軟體世界」的麻煩。目前「電動剋星」發展至5.19版，支援MGA／CGA／EGA。將來如果國內VGA普遍流行的話，亦打算製作VGA版本，以後有最新的版本完成時，我會將其新增功能、特性，在專欄中提供給大家。

由於電玩科技日新月異，從最原始的小蜜蜂、小精靈，發展到現在的超大型RPG、動作遊戲。其所佔記憶體容量也跟隨著成長，日益增加。目前市面所見的512K、640KGame，比比皆是。而記憶體上的相容限度，正是「電動剋星」在發展上的最大挑戰。目前筆者正在積極研製「迷你版電動剋星」，期能發揮「電動剋星」在相容度上的最高性能。一旦完成，當立即獻與各位讀者。

上期的使用說明中，對於RPG的修改方法，只是概述一番而並沒有交代清楚。現在我再為大家重新解說。修改RPG中具有變化性的資料，使用上期介紹的一般修改流程法即可。對於人物屬性這種成串，且大多不會變化的資料，則採用如下的程序：

①選用（A）功能，依序地輸入人物屬性資料。（如果人物屬性資料很多的話，只須輸入前5、6個即可，不需要全部輸入。）

②選用（B）功能，輸入第一個人物屬性資料。

③畫面上問你：Do you want to lock it （them）？請回答〞Y〞。

④程式自動跳至（C）功能，此時輸入你希望修改成的人物屬性資料。

⑤大功告成。

現在以修改「光芒之池」人物屬性資料為例。畫面上顯示著：

STR	12
INT	10
WIS	8
DEX	13
CON	9
CHA	11

①進入「電動剋星」。選用（A）功能：

Scan Target
Now, input the data（Dec）
：12 10 8 13 9 11 ↵

②選用（B）功能：

Search Target
Now, input the data（Dec）
：12
4000：120E
Do you want to lock it？
（Y／N）：Y
Lock Target
Now, input the data（Dec）
：255 255 255 255 255 255
Press any key for continue…

③再重新將人物屬性資料叫出來看，資料全被改成了255。

在上期的使用說明中，筆者遺漏了一個「電動剋星」的神奇功能。那就是「自動按鍵」功能。這個神奇功能，可以讓電腦持續「按」著你指定的Key，免除你手忙腳亂的情況，尤其是在射擊或賽車遊戲中特別有用；你可以命令電腦你按「發射鍵」，自己只要控制飛機的方向即可。「自動按鍵」功能的使用法如下：

①按著你希望具有「自動」效果的Key不放，同時按〞=〞+〞T〞進入「電動剋星」。然後鬆開該Key。

②選（J）功能，回到Game。如此，該鍵即有了「自動」的效果。

③如果去除該鍵的「自動」效果，只要按一下該鍵即可。

④「自動按鍵功能」可連續設定數個鍵。

筆者在玩「宇宙神風號」時，修改其能源並設定發射鍵為「自動」效果。然後去喝杯茶，看份報紙。再回到電腦面前時，發現「宇宙神風號」已經獨自連破三關了！威力夠強吧！（註：以上純屬…，不相信自己試試）。

現在提供各位「電動剋星」在各類Game上的應用導引、經驗。

一、動作遊戲

一般的動作遊戲，主要是修改其人數、武器等。這類的資料都非常容易改，只要依著畫面上的數字，大都可以修改成功。只有少數的Game較為特異，例如「屠龍記」

的人數資料。一開始，「屠龍記」給使用者三個勇士，但實際上在記憶體中，資料並不以數字3作為計數，而是以數字2做為人數計算的起始值。這類的情形，使用者必須多憑經驗，多試幾次才行。

二、賽車遊戲

此型Game的資料修改，大多著重在時間及速度上。像Crazy Cars、GP大賽車等，可以修改時間的限制，讓你一關衝到底。筆者遇到較特殊的，只有Out Run這個Game。其時間資料是以BCD碼存放，由此修改時必須輸入16進制數字，而且其資料是用二個記憶體存放。特別注意的是，Out Run的時間數字不要改成超過255，否則會當機。至於如名車大賽Ⅱ，你可以修改其速度，以產生瞬間高速的效果。有些賽車遊戲，使用者必須一直按著某個加油鍵，車子才能持續地跑，十分麻煩。這時「自動按鍵功能」就可以派上用場了。

三、RPG

對於RPG，除了使用前面介紹的人物屬性修改法外，筆者建議各位會用PCtools的玩家們，可以善用（G）功能直接觀察記憶體中的資料，以及（H）功能直接在記憶體填入資料。這樣才能找到那些特別怪異的資料。

以後如果發現一些修改工作上，較為特殊的情形，筆者會在專欄中，提供大家。

PART Ⅱ程式研究 ＊原始程式將刊於下一期

自本期開始，「電動剋星」專欄將為大家詳細剖析、解說「電動剋星」的程式原理。並且公開全部原始程式。

不知您是否記得？過去Apple時代，有一個叫做「Wild Card」的東西。使用這個玩意兒，你可以暫停任何進行中的程式，然後進入監督系統（Monitor）去修改資料，甚至將記憶體中的資料Save到磁片上。待你幹完了壞事，又可以繼續被暫停的程式。「電動剋星」的構思，便是「抄」自這個「Wild Card」。只是過去的「Wild Card」或是「Master key＋」這些東西，都是被用來幹一些盜拷軟體的非法勾當。

「電動剋星」實際上是一個TSR程式，藉由時間、鍵盤、螢幕等中斷（Interrupt）的攔截技巧，使玩者可以在Game進行中途暫停其程式，然後使用「電動剋星」的資料搜尋、修改功能。待執行完「電動剋星」的功能後，又可藉由中斷還原，繼續Game的程式動作。「電動剋星」是由許多零散的程式所組成，各個程式專司其特有之任務，並不是一般由高階語言寫成的那種結構化程式。

而這些零散的程式，大多各成主體，之間很少關聯。我將整個電動剋星的組織整理如下：

⑴中斷攔截程式群

⑵使用者介面溝通程式

⑶各個功能程式群及命令接收編譯器

由於「電動剋星」是一個TSR程式，所以其動作難以用一般的流程圖表示。不過其大概運作方式，尚可以圖（A）表示之。圖中的主程式，即由前述的⑵、⑶整體所組成。以下再為您分解各個組織的細節：

一、中斷攔截程式群

主要由第8、9及10H中斷攔截程式組成。第九號中斷攔截程式，主要是為負責「電動剋星」的鍵盤功能。例如使用者按″＝″＋″T″呼叫「電動剋星」，這個命令的接收與處理便是由第9號中斷攔截程式負責。此外它也負責16H中斷向量的恢復（有些Game會修改此中斷向量值），以及10H中斷攔截程式的啟動。第8號中斷攔截程式的功能及工作有：解除鍵盤鎖定的障礙、執行Auto Fill功能，以及負責「電動剋星」的文字顯示處理。

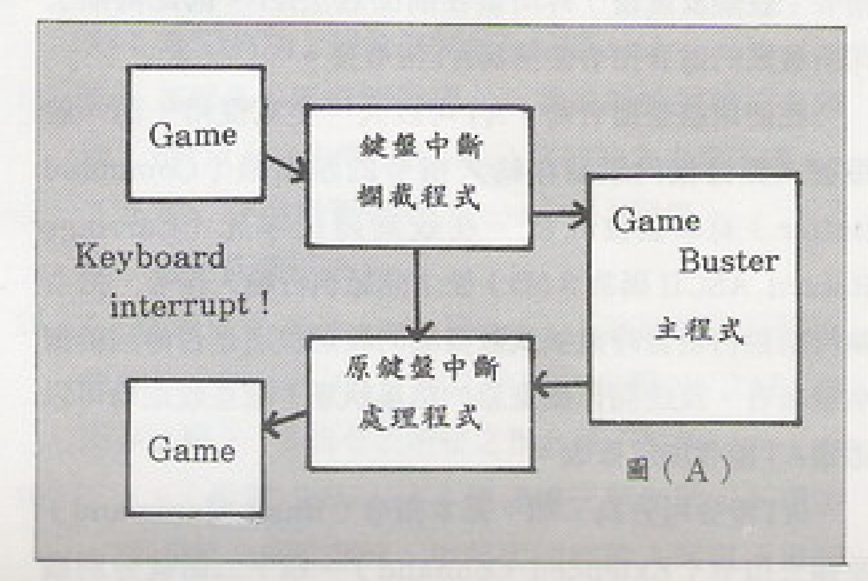
二、使用者介面溝通程式

主要負責「電動剋星」的標題顯示，以及Menu與玩者之間的介面服務。

三、各個功能程式群及命令接收編譯器

Menu上18個選項功能程式包含在此。較特別的是一個迷你命令編譯器，它可以接收使用者的資料輸入，進行資料類別（字串、10、16進制數字，或記憶體位址的輸入）判斷，及進行語法測試、錯誤回應等工作。

以上就是整個「電動剋星」程式的初步剖析。下期筆者將由中斷攔截程式群，為各位評述程式設計技巧。如果各人對於「電動剋星」在功能上，有任何改良建議或新鮮的點子，歡迎來信「電動剋星專欄」。也許您的Idea就會在下一版的「電動剋星」出現！下次再會，Bye Bye！



圖（A）



林老師講座

自動撥號式數據機 (Dialup Modem) AT指令集簡介

/林宏亮

一、前　言

隨著資訊時代的來臨，大量的訊息從四面八方蜂湧而至，如何有效地從中擷取對自己有關的資訊 ，或是尋求問題的解答都是現代人面臨的難題。

另一方面由於個人電腦的普及，有心團體乃成立各式各樣的資訊中心，將各類之訊息加以有效地分門別類，提供社會大衆免費或收取服務費用使用，以及電子公告欄（BBS）、電子郵件（Electric Mail）的日漸風行，都說明了潮流之所趨、而這種時勢的原動力就在於撥號式數據機的大量使用。

撥號式數據機早已使用多年，但自從美國海斯（Hayes）公司設計了能在個人電腦（PC）上使用的撥號式數據機後，一時風行起來，至今幾乎所有在個人電腦上發展撥號式數據機的廠商均強調其和海斯公司產品的相容性，而海斯公司為其撥號式數據機所設計AT指令集（AT Command Set）也成了個人電腦界撥號式數據機控制指令之業界標準，下面就為大家介紹AT指令集的各項指令及用途。

二、名稱由來

首先為大家講解AT指令集的名稱由來，AT代表的意義是 ATtention，亦即是″注意″用來告訴撥號式數據機這時指令的前置碼（Prefix），所有的AT指令除了二個指令（脫離及重覆）外均須在前面冠上AT，因此海斯公司所發展的這套指令便稱為AT指令集。

在使用這些指令時，AT可以大、小寫混用，而一般撥號式數據機內以儲存輸入指令的緩衝區（Command Buffer）有40個位元組，在收到歸位字元（Carriage Return ASCII 碼為＄0D）後才開始執行輸入指令，指令執行結果再依當時撥號式數據機的設定決定是否傳回給指令發出者，及送回什麼型態的結果訊息，這些設定均可以透過AT指令加以修改。

AT指令可分為二類：基本指令（Basic Command）及擴充指令（Extended Connand），以下二節就分別描述其重要之指令。

三、基本指令

以下依指令之字母順序敍述，除非特別聲明者外，所有指令在單獨執行時前面必須加上AT前置碼，後面則必須加上歸位字元。當然也可以一次執行多個指令，此時只須在最前面加AT前置碼即可，而不需要每個指令都加，後面也只需一個歸位字元，同時整串指令之長度不能超過指令緩衝區大小（40位元組，空白不計）。

1. A（回答 Answer），使撥號式數據機接通電話線（Off Hook），並進入回答模式（Answer Mode），且不再接受及處理後來之指令（脫離指令除外），通常用以回答發訊端之呼叫（Call），此時你可以聽到數據機發出之載波訊號聲音。
2. A/（重覆-Repeat），本指令前面不須加AT前置碼，也不須加歸位字元，指揮數據機重覆上一次給它之指令，通常用在重覆撥同一電話號碼時使用。
3. Bn（Bell／CCITT協定選擇），選擇以1200BPS（Bits Per Second）傳輸率時使用 BELL 212A 或是 CCITT 之通訊協定，在其他傳輸率時沒有作用，n 值可以為 0 或 1.

   B 或B4 ＝選擇ＣＣＩＴＴ協定

   B1：選擇 BELL 212A 協定。

   在國內電信局使用 BELL 212A 協定，而一般撥號式數據機在出廠時也均設定成 BELL 212A 協定，因此很不需要修改。
4. Ds（撥號-Dia Ling），使數據機進入自動撥號模式，S為撥號參數，為一字串數字 0-9（電話號碼），標點（括弧、逗號、分隔號及空白）及其他控制代碼之字串，現分別說明如下。

   數字 0-9：組成電話號碼；

   括弧、空白、分隔號（－），增加電話號碼之可讀性，沒有作用：

   P，T：選擇脈波式（P-Pulse）或音頻式（T-Tone）撥號，視使用之話機而定。

   ，（逗號）：延遲，加在電話號碼字串中，通常二秒，用於內線分機撥外線時須加φ或其他數字，以等待電信局之撥號音出現，再撥其後之眞正電話號碼，如ATDT0，412-1212.

   ；（分號）：用在撥話指令最後，使數據機能在撥通電話後回到指令模式（Command Mode），

而不進入正常之連線模式(On-Line Mode),用在撥通電話後仍須下指令控制數據機時。

!(驚嘆號):使數據機控制電話線掛斷(On-Hook)½秒,用以轉接電話。

S:使數據機撥預存在NVRAM(不揮發記憶體)中之電話號碼,參見擴充指令中之&Z指令。

R:使數據機撥通後進入回答模式(Answer Mode),而不進入正常之發話模式(Originate Mode),用在被呼叫之遠端數據機只有發話模式時。(正常連線後、通訊兩端之數據機必須一為發話模式,一為回答模式)。

W:使數據機在撥號時等撥號音出現後才開始撥號。

5. En(回應-Echo):選擇是否要數據機將所接到之輸入指令回應回去。n為0或1。

E或E4:不回應指令;E1:回應指令。

當你在輸入指令時發現每輸入一個字母,螢幕上卻出現重覆兩個字母時,可以使用本指令將回應關閉,若是螢幕上不出現任何字母則將回應打開。

6. Hn(掛斷控制-Switch Hook Control):

H或H0:直接使數據機掛斷電話(Hang up)

H1:使數據機控制電話線繼電器掛斷。

7. Ln(音量控制):控制數據機內裝之揚聲器音量;

L或L0或L1:低音量;L2:中等音量;L3:高音量。

8. Mn(揚聲器切換控制-Monitor On/Off):控制數據機內裝揚聲器之開關方式。n為0,1或2。

M或M0:揚聲器恆關閉。

M1:揚聲口舌打開直到收到載波信號為止。

M2:揚聲器恆打開。

由揚聲器可以監視目前之線上狀態,通常預設值為M1,如果你覺得太吵,可以將其永遠關閉。

9. On(連線-On-Line):將數據機由指令模式切回連線模式,n為0或1。

O或O0:直接由指令模式回到連線模式。

O1:切回連線模式並啟始重序(Retrain)程序(在傳輸率為2400 BPS才有效)。

10. Qn(結果代碼-Result Codes):切換使數據機是否將指令執行結果之代碼或訊息送回。

Q或Q0:送回結代碼;Q1:不送回結果代碼。

11. Sr(暫存器指令):查詢或設定數據機內部暫存器之值,有二種格式:

Sr?—將暫存器r之內容顯示出來,r=0,1,2…

Sr=n—設定暫存器r之內容為n,n=0~255。

每一種撥號式數據機內均有十幾到三十幾個內部暫存器內以儲存目前之工作狀態,其內容受到很多指令執行而更改,但使用者也可以本指令直接設定其值而不須使用一連串之指令,但有些暫存器牽涉到各廠商之設計不同,因此使用本指令修改其值時請仔細參考使用數據機之手冊,通常S0~S10及S12,S16,S18為各廠商設計功用相同者,其他暫存器則各家互有不同,請小心修改。

12. Vn(文字/數字代碼切換-Verbal/Numeric):切換以文字或數字表示指令執行之結果代碼。

V或V0:以數字表示;V1:以文字表示。

常見之執行結果代碼有:

0—OK,指令執行正確無誤。

1—CONNECT,以300 BPS之傳輸率連線。

2—RING,響鈴,有電話要進來。

3—NO CARRIER,沒有收到載波信號。

4—ERROR,指令執行有錯誤。

5—CONNECT 1200,以1200 BPS之傳輸率連線。

6—NO DIAL TONE,沒有撥號音。

7—BUSY 忙線。

10—CONNECT 2400,以2400 BPS之傳輸率連線。

13. Xn(選擇擴充之結果代碼-Extended Result Codes),前面12小節中之0~4為基本代碼,5以後則為擴充代碼,n為0,1~4。

X或X0:選擇使用基本結果代碼,連線時以1或CONNECT表示:而不指明連線之傳輸速率,也沒有撥號音及忙線之偵測。

X1:顯示連線之通訊速率。

X2:為X1再加上偵測撥號音。

X3:為X1再加上偵測忙線。

X4:為X1再加上偵測撥號音及忙線。

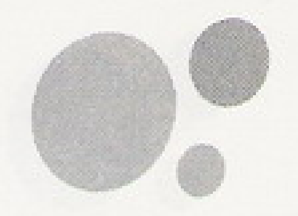
14. Yn(遠端長中斷處理選擇):當遠端數據機送來超過1.6秒以上之中斷(Break)信號時之處理方式。

Y或Y0:不啟動斷線(Disconnect)程序。

Y1:啟動斷線程序。

15. Z(軟體重置-Software Reset):將數據機回到電源啟始(Power On)時之狀態(亦即NVRAM中所存狀態),Z指令後所接之指令將不被執行。

16. +++(脫離-Escape):為連續三個加號,不須加AT前置碼及歸位字元,相鄰兩加號輸入間隔不得超



過1秒鐘，且前後必須1秒以上之間隔時間，用以使數據機由連線模式回到指令模式，但實際之連線並沒有掛斷，此後可再接受及處理AT指令，最後可用O指令回到連線模式，或用H指令將實際連線掛線（Z指令亦可）。

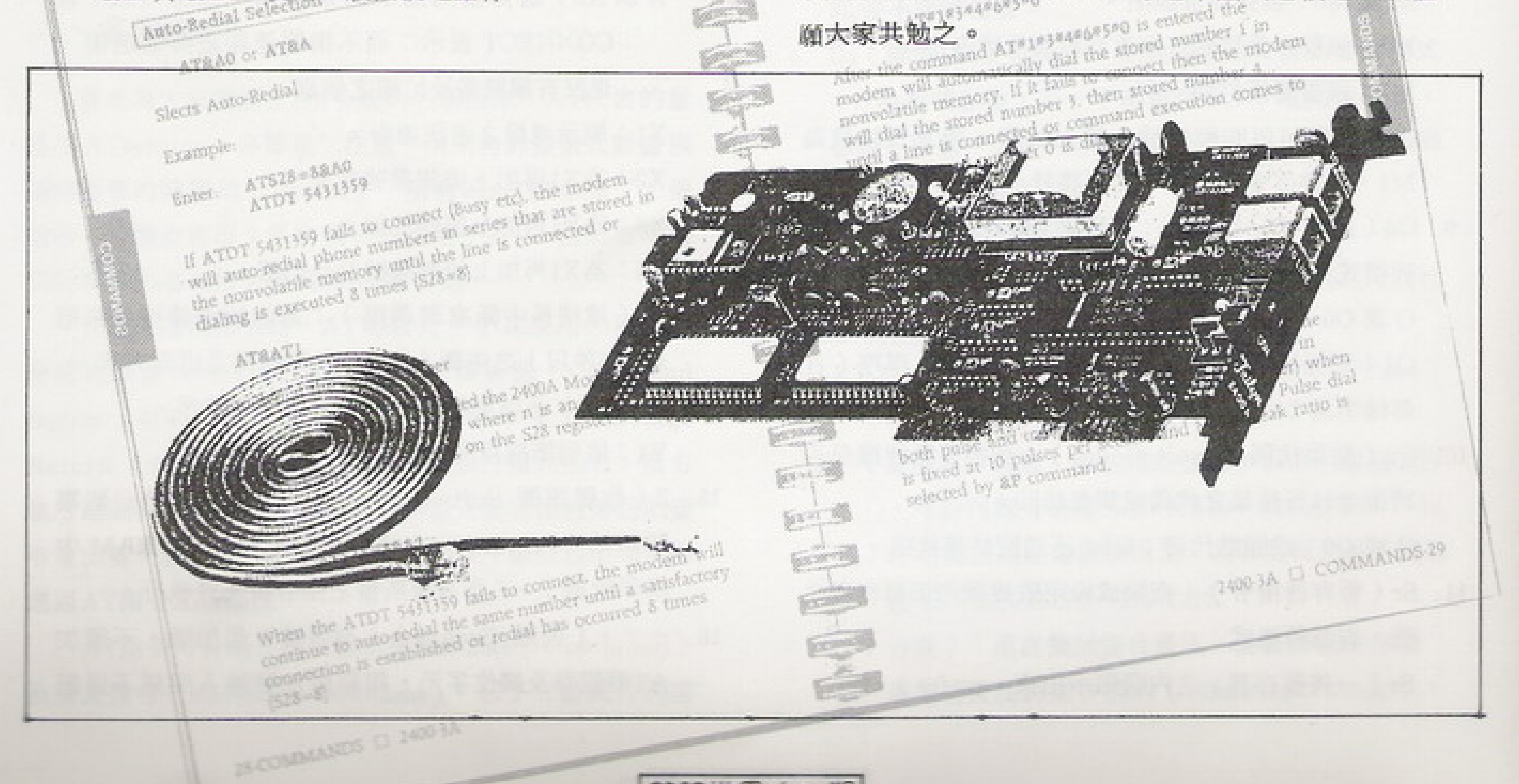
四、擴充指令

擴充指令通常和硬體之設定有關，如有必要修改時請仔細參考使用數據機場合之其設備設定值以設定正確之使用模式。

1. &Cn（載波偵測信號控制-DCD Cotrol）：控制DCD信號之狀態。
   &C或&C0：DCD信號恆On。
   &C1：DCD信號以遠端數據機載波信號之實際狀態作On／Off。
2. &F（回復出廠設定）：各數據機之各項參數設定回復到出廠時之設定（存在數據機內部的ROM中），但不影響到NVRAM中所存設定（Power On時固定由NVRAM中讀取設定值）。
3. &Gn（防護音調頻率選擇-Guard Tone）：用於歐洲地區，n為0或1或2。
   &G0：不使用防護音調。
   &G1：使用550 HZ之防護音調。
   &G2：使用1800 HZ之防護音調。
4. &Ln（連線種類選擇）：n為0或1。
   &L或&L0：使用一般撥號電話線。
   &L1：使用直接連線之專線。
5. &Tn（測試-Test）：測試數據機功能，n為0，1，3～8。
   &T1或&T0：結束目前執行中之任何測試。
   &T1：本地類比回饋測試（Local Analog Loopback）
   &T3：本地數位回饋測試（Local Digital Loopback）
   &T4：接受遠端數據機之遠端數位回饋測試要求。
   &T6：啟始本地數據機之遠端數位回饋測試要求（Romote Digital Loopback）。
   &T7：同T6並加上CCITT V.54規定之自我測試。
   &T8：本地類比回饋測試並加上CCITT V.54規定之自我測試。
6. &W（寫入參數設定）：將目前之各種參數設定寫入NVRAM中，下次再Power On時即使用目前之設定。
7. &Z（儲存電話號碼）：將一組電話號碼存入NVRAM中，以後可以使用DS指令呼叫出來使用，所有D指令之參數均可存入，但最多不得超過32個字元。

五、結　　語

以上為大家簡單介紹了撥號式數據機之AT指令集，希望由此能為大家掀開數據機之神祕面紗，進而能自己控制及使用撥號式數據機，並早日見到由國人自行設計如Cross Talk，Procomm，等之中國式超級通訊軟體，願大家共勉之。







軟體世界出類拔萃

貴族版目錄

編號	遊戲名稱	片數	售價
01	無敵飛狼	2	150
02	冒險創作樂	1	80
03	瘋狂大家樂	1	80.
04	魔界村	1	80
05	天生好手	1	80
06	機動戰士	2	150
07	雷虎特攻隊	1	80
08	警察故事（上下）	3	230
09	幕府將軍	1	80
10	魔法彈珠檯	1	80
11	怒	1	80
12	未來戰士	1	80
13	核子防衛戰	1	80
14	燃燒的野球	1	80
15	野外籃球	1	80
16	飛狼突擊Ⅱ	1	80
17	迷宮組曲	1	80
18	賭王鬥千王	1	80
19	名車大賽	1	80
20	超級機車賽	1	80
21	幻想空間	2	150
22	惡魔城	2	150
23	大海盜	2	150
24	鬥之輓歌	1	80
25	宇宙傳奇Ⅱ（上下）	3	230
26	核能戰士	1	80
27	加州運動會	1	80
28	捍衛雄鷹	1	80
29	魔神之吼	1	80
30	忍者傳奇	2	150
31	鑽石迷宮	1	80
32	戰斧	1	80
33	深入虎穴	1	80
34	奪寶奇兵	2	150
35	忍者大對決	1	80
36	機器蜘蛛	1	80
37	俄羅斯方塊	1	80
38	空中英雄	1	80
39	紅色十月號	1	80
40	卡諾夫	2	150
41	虎膽妙算	1	80
42	鐵手戰神	1	80
43	歐洲公路戰	1	80
44	卡門聖地牙哥	1	80
45	瘋狂大毀滅	1	80
46	眼鏡蛇計劃	1	80
46	死亡之劍	1	80
48	神奇王國	2	150
49	打磚塊	1	80
50	深太空	1	80
51	海獵鷹戰鬥機	2	150
52	風雲際會	2	150
53	綠扁帽	2	150
54	魔界神兵	2	150
55	火狐狸	1	80
56	巫術Ⅳ	1	80
57	創世紀Ⅴ（上下	4	300
58	銀河迷宮	1	80
59	最後的忍者	2	150
60	三傻行大運	2	150
61	風雲戰艦	1	150

編號	遊戲名稱	片裝	售價
62	瘋狂大賽車	1	80
63	黑街風雲	1	80
64	迷報童	1	80
65	影之門	2	150
66	星際突擊隊（上下）	3	230
67	摩登時代	1	80
68	瘋狂大樓	1	80
69	霹靂飛車	1	80
70	怒Ⅱ－怒號層圍	1	80
71	銀河帝國大決戰	1	80
72	潛艇大作戰	1	80
73	野外棒球	1	80
74			
75	洛城警騎	1	80
76	4×4越野車大賽	1	80
77	信長之野望（上下）	2	150
78	三國志（上下）	3	230
79	異形大進擊	2	150
80	漢城奧運（上下）	4	300
81	飛艇戰士	1	80
82	最後挑戰	1	80
83	阿波羅18號	1	80
84			
85	GP大賽車	1	80
86	坦克大對決	2	150
87			
88			
89	空降遊騎兵	1	80
90	2400 A D	1	80
91			
92	俯衝轟炸機	1	80
93			
94	雙截龍	2	150
95	飛輪武士	2	150
96	前進高棉	2	150
97	亡命滑板	2	150
98	撞球大賽	1	150
99			
100			
101	終極警探	2	150
102	籃球1對1	2	150
103	火爆魚雷艇	1	80
104	強棒再出擊	2	150
105	冰城傳奇Ⅱ	2	150
106	喋血艦長	2	150
107	決戰西洋棋	2	150
108	鐵甲爭霸戰	2	150
109	飛向北越	1	80
110	快打旋風	2	150
111	威探闖通關	2	150
112	荒野遊俠	2	150
113	國王傳奇	1	80
114	古巴反戰	2	150
115	狂飆飛車手	1	80
116	快打磚塊	1	80
117	時空大盜	1	80
118	星際征服者	1	80
119	小鮫立大功	1	80
120	龍之忍者	2	150
121	名車大賽Ⅱ	2	150
122	屠龍記	1	80

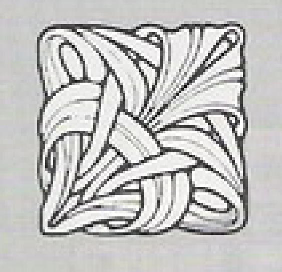
編號	遊戲名稱	片裝	售價
123	海灘排球王	2	150
124	迷你高爾夫	1	80
125	魔宮傳奇	1	80
126	重金屬坦克	1	80
127	霹靂飛狼	1	80
128	高速賽車	1	80
129	魔鬼訓練營	1	80
130	街頭鬥士	1	80
131	火戰車	2	150
132	空中飛鯊	2	150
133	幽城寶藏	2	150
134	熱血高校	2	150
135	聖女貞德	2	150
136	黑暗金字塔	1	80
137	全力反彈	1	80
138	蜘蛛人	2	150
139	預言奇兵	3	150
140	機器戰警	1	80
141	俠神鷹	1	80
142	機車越野賽	2	150
143	閃電鋼球	2	150
144	瘋狂大賽車Ⅱ	1	80
145	世界怪物大競賽	2	150
146	時空戰士	2	150
147	集中火力	2	150
148	快打磚塊Ⅱ—DOH 的復仇		80
149	無敵神槍	2	150
150	毀天滅地	2	150
151	美女換克歐洲版	1	80
152	海王星計劃	1	80
153	地心探險	2	150
154	城市大賽車	1	80

珍藏版目錄

編號	遊戲名稱	片裝	售價
01	紐約獵人者	5	300
02	未來之魔法	2	180
03	羅塞拉的冒險	9	460
04	幻想空間Ⅱ	6	340
05	F－19隱形戰鬥機	3	290
06	長槍英雄	3	230
07	警察故事Ⅱ	6	340
08	醫生也瘋狂	3	230
09	光芒之池	3	230
10	魔鬼戰警	3	230
11	淘金熱	5	300
12	地心獨截	3	230
13	宇宙神風號	4	270
14	太空捕快	4	270
15	宇宙傳奇Ⅲ	6	340
16	688攻擊潛艇	2	180
17	魔法門Ⅱ	3	
18	冬之魔	3	230
19	摩登原始人趣味大對抗	4	270
20	青色珈的詛咒	4	270







軟體世界徵求休閒軟體



親愛的軟體世界發燒友：　　大家好!!

軟體世界為擴大服務層面，決定開拓一條連絡的管道，讓您所設計的軟體程式得以公諸於世，如果您目前已有設計好或有軟體設計的計畫，請您詳細填寫下列表格，我們會在最短的時間內與您連絡。謝謝!!

著作人：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

連絡方式：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

程式名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

顯示種類：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

遊戲類型：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

使用語言：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

需使用多少記憶體：＿＿＿＿K

操作方式：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

磁片數量＿＿片

是否有中文，若有是那一種系統：〔　〕倚天　〔　〕國喬　〔　〕其他

是否內附中文字型　〔　〕是　〔　〕否

適用系統　〔　〕PC XT　〔　〕PC AT　〔　〕PS2

有意將您的作品交由軟體世界發行者，請詳細填寫以上表格（可用影印本），寄至高雄市郵政28-34　號信箱，軟體世界或電洽

台北：（02）3945225

台中：（04）2551266

高雄：（07）3848088

我們會主動與您連絡；若通過初步評估，我們會與您做進一步討論。

請詳細填妥，寄回：高雄市郵政28-34號參加抽獎

①特別獎１名：軟體世界雜誌一年份
②頭　獎１名：軟體世界珍藏版一套（３片裝）
③貳　獎２名：軟體世界貴族版一套（２片裝）
④叁　獎３名：軟體世界貴族版一套（１片裝）
⑤安慰獎10名：鑰匙圈１個

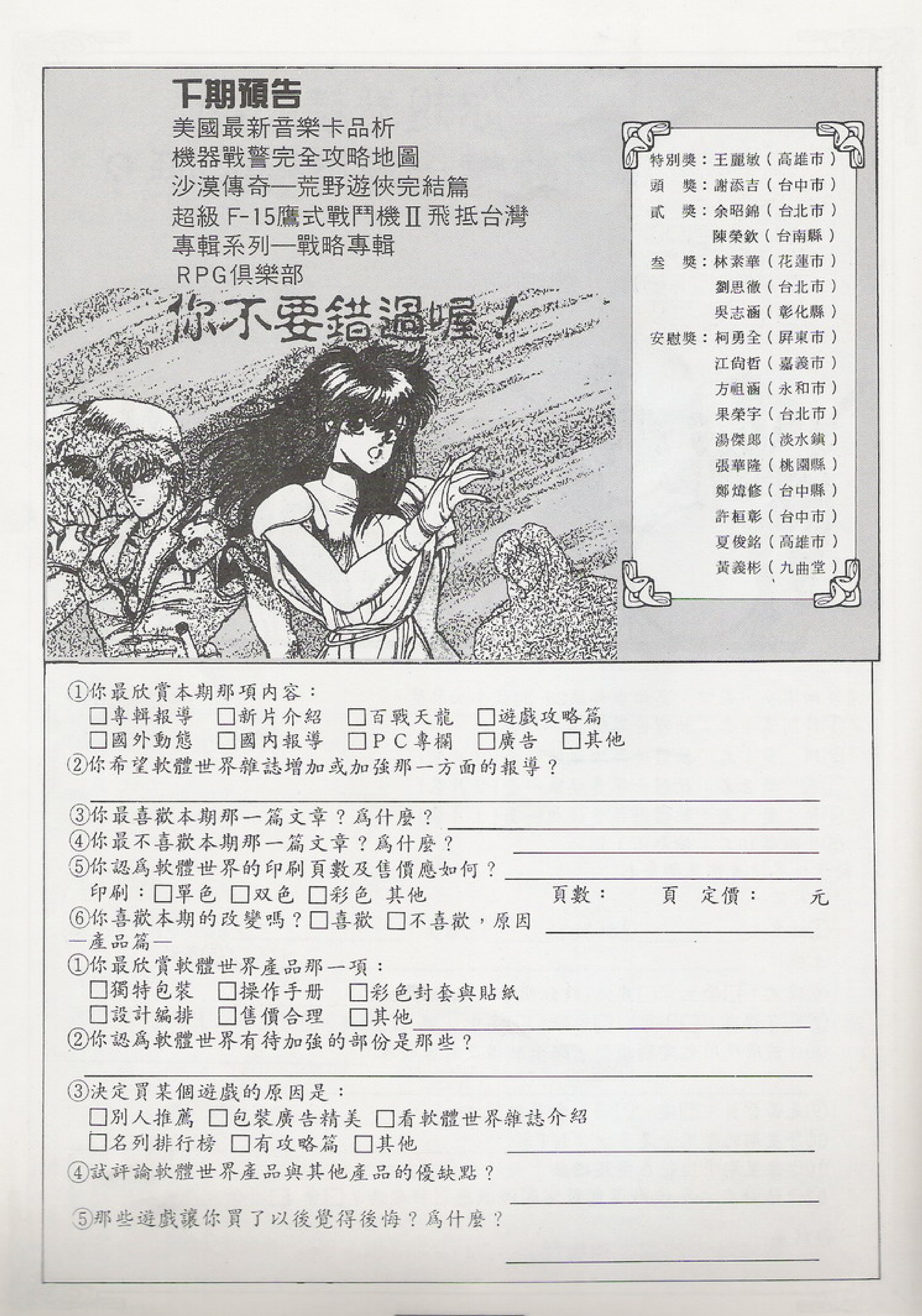
軟體世界讀者意見調查表

—個人篇—

①姓名：＿＿＿＿＿ ②性別：＿＿＿ ③電話：＿＿＿＿＿＿＿
④地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ ⑤年齡：
⑥職業：□學生　□其他（請註明學校或工作地點）＿＿＿＿＿
⑦教育程度：□小學　□中學　□高中／職　□大專　□研究所以上
⑧目前所使用之電腦機型，顯示配備及有否硬碟 ＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
⑨是否會員：□是　□否，會員編號：＿＿＿＿＿＿＿
⑩每星期的零用金是多少？NT$＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
⑪你每星期平均花在電腦遊戲上面的金錢有多少？
⑫你估計在二年後內還會對電腦遊戲感到興趣嗎？□會　□不會

—雜誌篇—



下期預告

美國最新音樂卡品析
機器戰警完全攻略地圖
沙漠傳奇—荒野遊俠完結篇
超級 F-15鷹式戰鬥機Ⅱ飛抵台灣
專輯系列—戰略專輯
RPG俱樂部

你不要錯過喔！

特別獎：王麗敏（高雄市）
頭　獎：謝添吉（台中市）
貳　獎：余昭錦（台北市）
　　　　陳榮欽（台南縣）
叁　獎：林素華（花蓮市）
　　　　劉思徹（台北市）
　　　　吳志涵（彰化縣）
安慰獎：柯勇全（屏東市）
　　　　江尚哲（嘉義市）
　　　　方祖涵（永和市）
　　　　果榮宇（台北市）
　　　　湯傑郎（淡水鎮）
　　　　張華隆（桃園縣）
　　　　鄭煒修（台中縣）
　　　　許桓彰（台中市）
　　　　夏俊銘（高雄市）
　　　　黃義彬（九曲堂）

①你最欣賞本期那項內容：
□專輯報導　□新片介紹　□百戰天龍　□遊戲攻略篇
□國外動態　□國內報導　□ＰＣ專欄　□廣告　□其他

②你希望軟體世界雜誌增加或加強那一方面的報導？

③你最喜歡本期那一篇文章？爲什麼？

④你最不喜歡本期那一篇文章？爲什麼？

⑤你認爲軟體世界的印刷頁數及售價應如何？
印刷：□單色　□双色　□彩色　其他　　頁數：　　頁　定價：　　元

⑥你喜歡本期的改變嗎？□喜歡　□不喜歡，原因

—產品篇—

①你最欣賞軟體世界產品那一項：
□獨特包裝　□操作手册　□彩色封套與貼紙
□設計編排　□售價合理　□其他

②你認爲軟體世界有待加強的部份是那些？

③決定買某個遊戲的原因是：
□別人推薦　□包裝廣告精美　□看軟體世界雜誌介紹
□名列排行榜　□有攻略篇　□其他

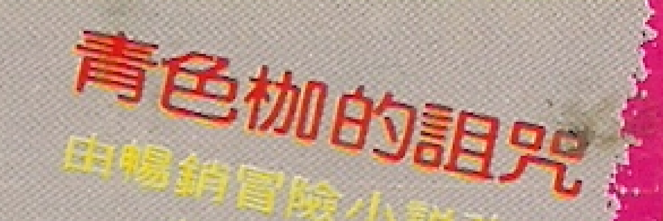
④試評論軟體世界產品與其他產品的優缺點？

⑤那些遊戲讓你買了以後覺得後悔？爲什麼？



擋不住的才華洋溢
擋不住的軟體世界
輕鬆一下
爲軟體世界來首歌曲
軟體世界徵求
軟體世界主題曲
(歌詞歌曲均可)
入選者即贈魔奇音效卡一套
截止日期
78年10月10日
趕快行動哦
紅色風暴追緝海軍潛艇艦長司令行動中
趕快去拍張
你的彩色人頭照
連同紅色風暴附贈的辨識証
寄往軟體世界
您就是紅色風暴的第一代掌門人
国際VISA
ASCII CORPORATION
Nippon Shinpan
ASCII CARD
VISA
CLASSIC
Red Storm Rising
紅色風暴
史提芬 一級上將
海軍艦艇司令

軟體世界 後現實主義提倡者



青色枷的詛咒

由暢銷冒險小說改編
龍與地下城系列
繼"光芒之池"後又一得意鉅作
青色枷的詛咒關係著
你的命運
讓你融入
絕對屬於你的N度空間



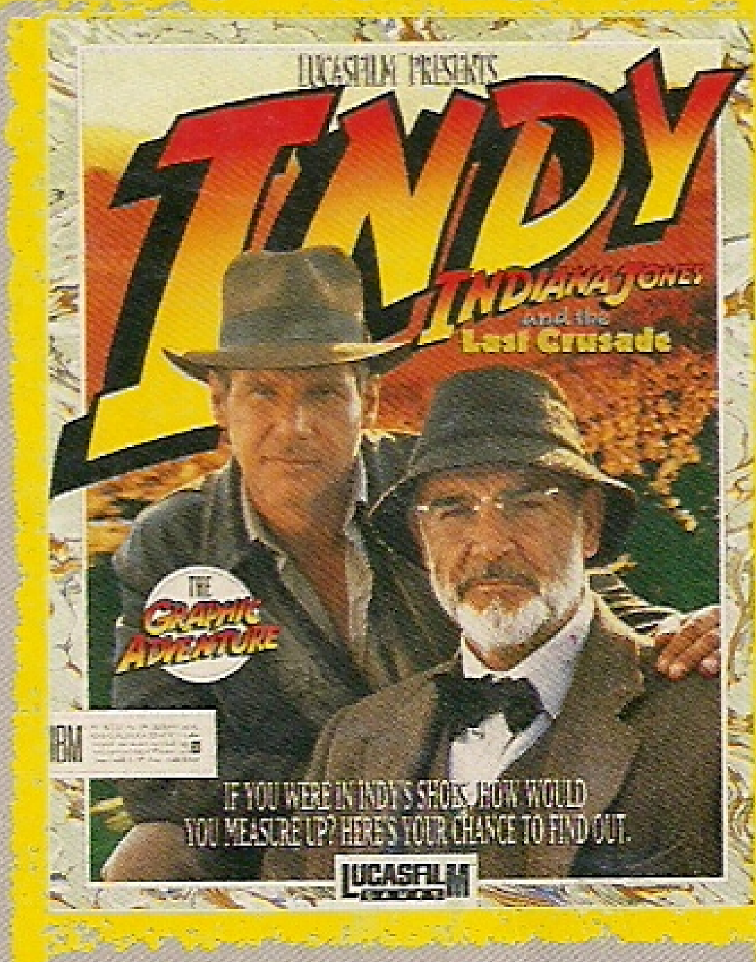
F-15 鷹式戰鬥機 II

第一個完全
支援VGA的模擬遊戲
層次分明的天空與地表
令你陶醉不已
支援魔奇音效卡
飛彈、引擎聲、戰地聲音……
——原音重現
特殊鏡頭讓你看個不完



城市大賽車

突破
老套賽車遊戲的模式
城市大賽車
帶你暢遊舊金山
不再追逐，不再拚殺
握緊方向盤踩足油門
好好享受開車的樂趣
俯視、平視、後視、鳥瞰
各個角度讓你稱心如意
後視鏡，左右照後鏡
讓你開得跟真的一樣。



聖戰奇兵

由電影"聖戰奇兵"原班製作群精心策劃
除了保留完整劇情外
更有在電影上看不到的場景
是一部結合腦力與反應的冒險遊戲
可支援魔奇音效卡
讓支支背景音樂原音重現
搶手熱片大力發行
發燒友有信心

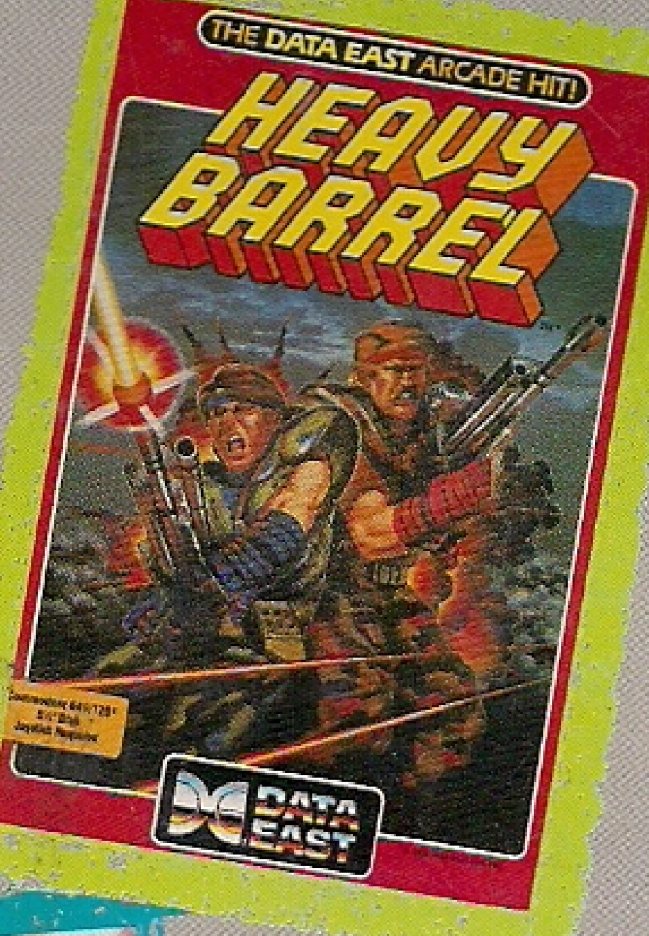
地心探險

繼"聖女貞德"後，
由法國著名作家設計
畫面精緻，佈局巧妙
有你意想不到的劇情
是一部不可多得的奇情探險鉅片
道地的歐陸法國精品
保證讓你愛不釋手。



無敵神槍

恐怖的殺人機器
正主宰全球人類的命運
你必須組合無敵神槍
深入恐怖份子的巢穴
才能解除這場世紀危機
動感十足
刺激萬分
動作派呢～





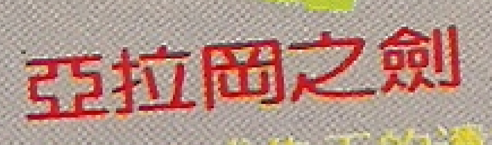
毀天滅地

風靡歐洲大陸，襲捲法國
具有雙層捲動效果的動作遊戲
堪稱動作遊戲的極品
軟體世界不惜巨資全力引進
你憤世嫉俗，滿肚子牢騷嗎？
讓我們一起來毀天滅地。

海王星計劃

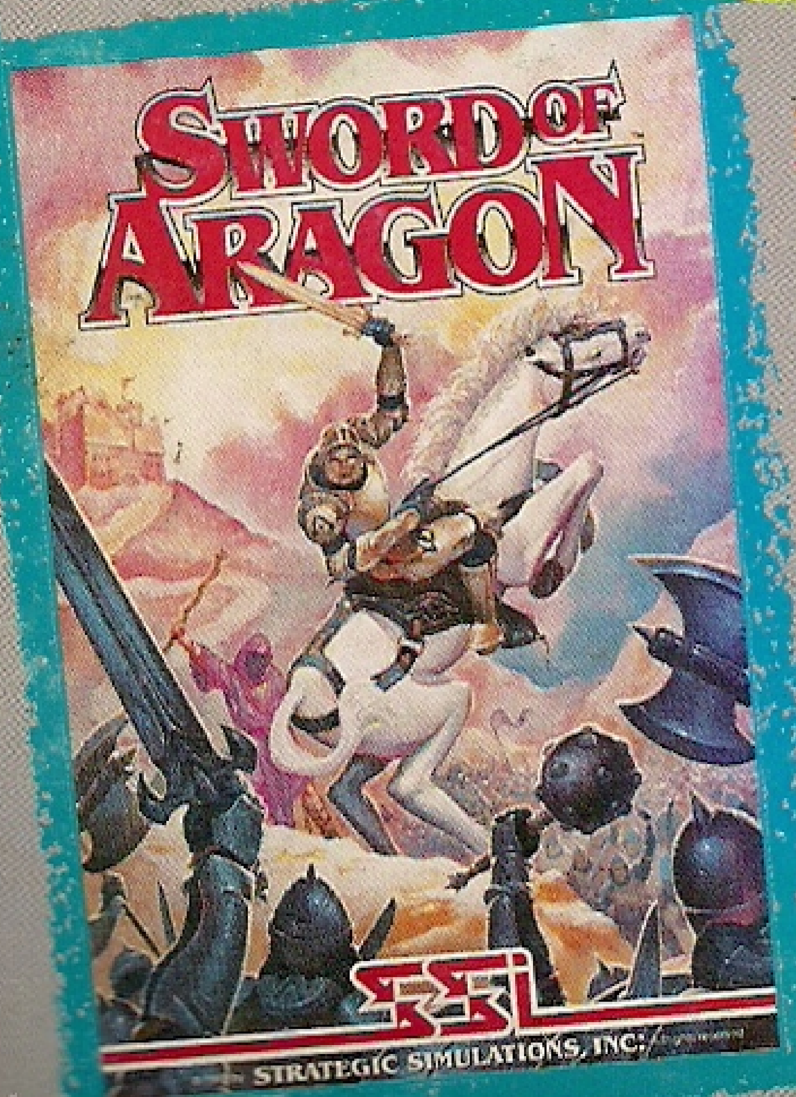
為了粉碎
黃色幽靈統治世界的野心
你必須由水面戰到水底
水上摩托車、蛙人作戰
海底潛航都是你必修的課程
為了這項秘密任務
軟體世界特地發佈
海王星計畫
噓…只有你知道……。





亞拉岡之劍

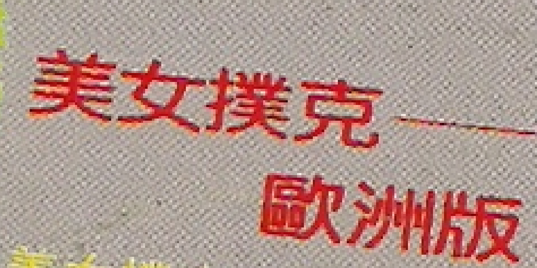
為了完成先王的遺志
一統古西班牙亞拉岡帝國的夢想
於是展開
一場扣人心弦的古裝大戲
SSI公司強打鉅片
軟體世界鄭重發行
喜愛戰略冒險遊戲的玩家
敬請密切期待。











美女撲克——歐洲版

美女撲克—歐洲版
絕對原裝的歐洲風味
高級仕紳的休閒遊戲
與美女面對面進行撲克遊戲
可欣賞難得一見的養眼畫面
軟體世界大胆發行
保証讓你欲罷不能

